Grátis: Gibi da Lara

INVADIMOS A E3, A MAIOR FEIRA DE GAMES DO MUNDO

ação games

Pré-lançamento
Metal Gear Solid 2

Lançamentos
Chrono Cross
Excitebike 64

Dicas e detonado
TUDO sobre
PERFECT DARK

Concorra a kits do filme Titan

Edição Nº 153 Julho de 2000 R$ 4,90
ISSN 0104-1630 3451/1

Abril

ação
games
Edição Nº 153 Julho de 2000 R$ 4,90
ISSN 0104-1630
3451/1
00153>
9 770104 163000
Abril
50
anos

GAME BOY MATA A SUA VONTADE DE GAMES, ONDE VOCÊ ESTIVER!

POKÉMON TRADING CARD

3x R$ 33,00

GAME BOY COLOR 3x R$ 99,67 OU EM 10x R$ 35,95

TRANSPARENTE · TEAL · KIWI

POKÉMON AMARELO

3x R$ 33,00

POKÉMON VERMELHO

3x R$ 33,00

POKÉMON PINBALL

3x R$ 36,33

MISSÃO: IMPOSSÍVEL
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

BIONIC COMMANDO
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

TOY STORY 2

3x R$ 33,00

RAYMAN
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

FIFA 2000

3x R$ 33,00

TARZAN
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

TUROK 2

3x R$ 29,66

TETRIS DX

3x R$ 26,33

TETRIS

3x R$ 13,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NA07C

Preços válidos até 31/07/2000 ou enquanto durarem os estoques. · Jogos compatíveis com consolas originais fabricados no Brasil ou EUA. · Frete não incluso · Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,3% ao mês, somente para cartão de crédito.

Nesta edição

GAMES

DREAMCAST

GAME BOY COLOR

MAC

NINTENDO 64

PC

PLAYSTATION

PLAYSTATION 2

N Nintendo 64 · P PlayStation 2 · D Dreamcast · W PC · P PlayStation

DICAS

DESTAQUES

Ilustração de capa - Alexandre Jubran

EDITORA

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações e Controle: Gilberto Fischel

Diretor de Publicidade: Celso Marche
Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone

Redator-Chefe: Edson Rossi

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade

Subeditor: Darius Roos

Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo

Analista de Jogos: Ronny Marinoto

Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta edição: Humberto Martinez, Marcos Costa, Ronaldo Testa e V. Schultz (jogos); Priscila Pastre e Shinichiro Nakaba (textos); Carol do Valle (fotos); Renato Costa (diagramação); Alexandre Jubran (ilustração); Daniela Bessa Puccini (revisão)

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Suzana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Claudio Pucci
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produção: Adriana F. Favilla

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretora de Publicidade: Mariane Ortiz
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Executivas de Contas: Leticia Di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

ASSINATURAS
Diretora de Operações de Atendimento: Eliane Pires Bianchi
Diretor de Vendas: William Pereira

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Lídia Colavitti
Diretor de Vendas: William Pereira

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Diretor Escritório Rio de Janeiro: Paulo Roberto Simões
Diretor de Publicidade • Classificados: Pedro Codognoto

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo: Ophir Toledo
Vice-Presidentes: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Mande seu recado

Suas sugestões, comentários e críticas são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua *Ação Games*. Coloque sempre na mensagem o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone.

Atendimento ao leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Dúvidas. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes de jogos de luta, estratégias completas ou de pontos específicos de jogos.

Ação Games

Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar,
São Paulo, SP, CEP 05425-902
Fax (0XX11) 3037-4468
Caixa Postal 3042 - CEP 06220-990
E-mail • agames.abril@atleitor.com.br

Na Internet

Site: www.acaogames.com.br
E-mail: agames@abril.com.br

Atendimento ao assinante

Pedidos de assinatura:
Em São Paulo, fone 3990-2121
Nas demais localidades,
fone 0800-78-2811
Mudanças de endereço, reclamações sobre atrasos de entrega.
Favor informar sempre o código de assinante, nome e endereços completos.
Em São Paulo, fone 3990-2112
Nas demais localidades
fone 0800-78-2112

Edições anteriores

Você pode encomendar até as seis últimas edições lançadas, inclusive as especiais, pelos seus preços atuais de banca, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora de sua cidade ou à Editora Abril.

Caixa Postal 14.151,
CEP 02799-970,
São Paulo - SP
E-mail • abril.na@abril.com.br
Internet • http://www.dinap.com.br
Fax.: (0XX11) 3990-2233
Tel.: (0XX11) 3990-2200

EDITORA Abril

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961
Publicidade: tel. (011) 3037-4074, fax (011) 3037-4427, site:www.publiabril.com.br
Classificados: Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: 3037-2700

Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7575, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, telefax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12.º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8.º and., sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Peracci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Praia de Botafogo, 501, 1º and., Bl B - Botafogo, CEP 22250-040, tel.: (021) 546-8226, fax: (021) 546-8130
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487
Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL
Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE!
Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.
Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA
Esportes
PLACAR
Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME
Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA! MAIS
Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO • BONS FLUÍDOS
Entretenimento
CONTIGO • REVISTA DA WEB! • MINHA NOVELA

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 153. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (011) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque):Central de Atendimento, de 2ª à 6ª, das 8h às 20h, tel.: (011) 3990-2200, fax: (011) 3990-2233, pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br ou peça para Abril S.A. - Caixa Postal 14.151, CEP 02799-970, São Paulo - SP. O pagamento deverá ser efetuado através de depósito em conta corrente ou com os cartões de crédito Visa, Mastercard, Diners, American Express e Solo ao preço da última edição em banca mais despesas operacionais. Solicite também através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca.

SERVIÇO AO ASSINANTE:
Grande São Paulo: 3990-2112
Demais localidades: 0800-78-2112

PARA ASSINAR:
Grande São Paulo: 3990-2121
Demais localidades: 0800-78-2811

IVC IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. ANER

Venenosa, esta edição. Primeiramente, rolou a maior festa pela Menção Honrosa que a nossa capa de outubro/1999 levou no Prêmio Abril. O Ailton cuidou legal dela e mostrou por que é fera. Abração, véio. Outra coisa: estamos cada vez mais críticos para dar notas para os games. E só nós fomos até o fim com Joanna "Perfect" Dark.

XXV PRÊMIO ABRIL DE JORNALISMO
MENÇÃO HONROSA
DESIGN
JOÃO AILTON OLIVEIRA DE ANDRADE e CACAU TYLA
AÇÃO GAMES - out/99
CAPA
ABR/2000

Foto: Eduardo Svezia

Queridos leitores, este mês foi muuuuito especial para nós aqui da Redação, pois nossa capa de outubro/1999, Tiazinha e Lara Croft, recebeu a Menção Honrosa no Prêmio Abril de Jornalismo (viva!). Bom, mas nem tudo são flores, vocês não podem nem imaginar a quantidade de cartas que está chegando para participar da promoção Passe um Dia na Redação e, como era de se esperar, vocês conseguem se superar a cada edição. Pelo amor de Santo Expedito! Haja óleo de peroba para passar no rostinho de vocês — tamanha a cara-de-pau. Bem, isso faz parte da promoção, e que vençam os dois melhores. Beijinhos!

Esta revista está em ponto de bala! Movida pelo clima de tiroteio a rapaziada (e os velhotes) da Redação resolveu suas diferenças descarregando balas e detonando Perfect Dark (tudo sobre as missões e multiplayer). E quem pensa que nossa revolução acabou engana-se, pois estamos fazendo avaliações mais severas e dando mais informações dos jogos, inclusive bônus de textos com curiosidades. E pra justificar a liderança no Brasil, enviamos um repórter (nosso chefão) para fazer a cobertura da E3 (a maior feira de games do mundo) e ainda arrebentamos com oito páginas de pré-lançamentos animais. Bang!

Pode ir vestindo seu colete à prova de balas, pois nesta edição vai rolar uma chuva de projéteis. O destaque fica para a banda Vagabundos, que participou da seção Test Drive jogando Unreal Tournament — um combate nada amistoso. E você mesmo pode comer chumbo se não der uma olhada no detonado de Perfect Dark, o melhor jogo da categoria. Confira também notícias quentíssimas da E3, a maior feira de videogames do mundo. E de quebra ainda dá pra saber quais são os lançamentos que fervem as paradas e conhecer melhor alguns RPGs recomendados para quem tem espírito de aventura. Falow!

Amigos leitores, nós somos fiéis!!! Quando damos um jogo na capa nós, realmente, detonamos. Conte os dias, pois Perfect Dark é de arrebentar. Ou seja, quando você pegar no videogame vai querer ir até o fim. E fique ligado nas novidades da E3. Um abraço!

Saca só, boca aberta! Eu sei que a revista está "quente", mas limpa essa baba que é o seguinte... Detonamos Perfect Dark! É isso aí, não foram só duas paginhas pra dar água na boca não! É detonado mesmo. E se reclamar vai levar uma flechada da índia Aigo, que está marcando presença no Game da Gata. Quer mais? Então toma na testa dez páginas de notícias da E3 de primeira mão. Chega de bate-papo e vira logo essa página, vacilão!

Vocês acharam os colaboradores desta vez? Não?? Tá fácil!!

Cartas

Caça às bruxas

Tenho 32 anos e jogo desde os 19. Por mais de 30 anos o Brasil viveu uma ditadura ampla, geral e irrestrita, com censura e repressão. Num passado distante, aqueles que tinham conceitos diferentes eram acusados de bruxaria. Séculos se passaram, e a hipocrisia resiste. Ou o que dizer da proibição de jogos como *Carmageddon*, *Mortal Kombat* ou da lista de 136 games que um vereador de uma cidade mineira quer proibir por considerá-los muito violentos? Violência é fome, seca, desemprego, corrupção, prostituição infantil, pagodeiros, violência real. As vítimas da perseguição agora são os Pokémon (de quem particularmente nem gosto). Há uma página na Internet destinada a avacalhar Pikachu e seus colegas, que são classificados como criaturas do mal, prontos para seduzir os filhos pequenos dos brasileiros... Depois foi a vez de os deputados federais usarem seu canal de TV para proferirem discursos contra os jogos de um modo geral. Quem ama games deve se unir contra essa perseguição.

Gésner Ferreira
Curitiba (PR)

Mandou bem, cara. Jogo precisa de classificação, não de censura. Se Pikachu e todos os seus colegas monstrinhos vão transformar as criancinhas brasileiras em seres do mal, imagine só do que são capazes a Barbie, o Ursinho Puff e a Branca de Neve!

Pedidos e mais pedidos

É a primeira vez que escrevo e adoro a revista. Gostaria de saber se vai sair um novo *Tomb Raider*, de sugerir uma eleição entre os leitores para escolher os dez melhores games de todos os tempos e, se não for pedir muito, gostaria de ver um pôster da Lara Croft de calcinha e sutiã. Seria uma boa... Quero aproveitar o espaço para mandar um beijo para a leitora Suely Tudesque, de Orlândia (SP), e mandar um abraço para a Ana Rosa, velha amiga minha que também é fera nos games. Por hoje é só. Falou, galera. Por favor, publiquem meu texto e meu dezenho (sic).

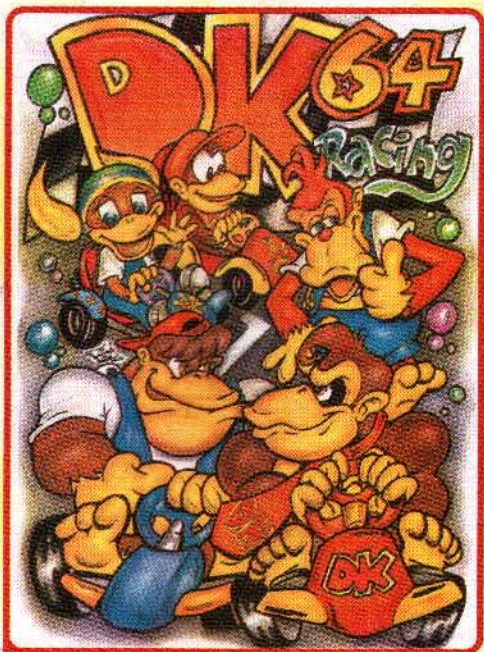
Marcelo Augusto Klein
Florianópolis (SC)

É a primeira vez que você escreve e vai logo pedindo tudo. Mas vamos lá: sobre *Tomb Raider*, ainda não há previsões; sobre a eleição dos dez jogos mais legais da história, boa pedida; sobre o pôster da Lara de calcinha e sutiã, a gente até conseguiu, mas foram apenas uns 20 exemplares e ficou aqui com a galera. Fique tranqüilo, porém, pois ela está mais linda e sensual do que nunca. E que papo é esse de velha amiga se você tem 17 anos? Só se for amiga velha... Com relação a seu último pedido, decidimos publicar sua carta, sim, mas não seu desenho, porque você escreveu "dezenho" com a letra Z.

Pôster

Gostei muito do pôster da Aya Brea que veio na edição 150. Ele tomou um lugar especial em meu quarto e ficou lá, até que eu soube do pôster da Lara, da edição 151. Tirei a Aya de seu posto, pois ainda não tinha nenhum da Lara e estava empolgado. Mas ao comprar a revista com meu dinheiro suado e me deparar com um mosaico, fiquei p... da vida. A Aya voltou a seu lugar original e dei o pôster da Lara pro meu irmãozinho.

Marcelo Fardo
via e-mail

Colega, acho que seu irmãozinho anda te sacaneando: ele nos procurou para dizer que você queria um pôster mosaico da Lara Croft.

Caneta, lápis de cor e canetinha hidrocor foram as ferramentas que o Anderson Ovidio Quespaner, de Itaboraí (RJ), usou neste desenho bacana de DK e cia.

Cantinho feio, sujo e desprezível para os furiosos

Furioso total

Desde que a capa mudou e desde que o pessoal da revista mudou, vocês estão um pé...

Fabricio Motta
via e-mail

Fófis, querido. Dê uma olhadinha no bate-papo e saiba que a *Ação Games* acaba de receber Menção Honrosa do Prêmio Abril de Jornalismo com a capa da edição de outubro de 1999, após a mudança de que você não gostou. Sei não, mas você não deve entender nada de games. Por isso mesmo, você inaugura nossa seção de malas.

Pouco furiosa

Querida Redação, estou chateada com os garotos daí. O que aconteceu? A leitora Suely Tudeque (edição 151) agradeceu pelos rapazes da SWAT e vocês falam que foi um acidente? Aproveito para fazer uma consulta: vai sair *Resident Zero* para PlayStation? E *Resident Evil* para PS2?

Erika Moraes Vaz Nascimento
via e-mail

Residente Zero não sairá para PST e já se estuda *Resident Evil* para o PS2. Agora, de nada adianta tomar as dores da Suely, pois SWAT na *Ação Games* só quando seqüestrarem metade da Redação, que é recheada de fortões.

Furiosa

A revista não respeita os leitores. PS: duvido que publiquem isso.

Michele Kohel
via e-mail

A revista mudou: tem mais jogos, mais dicas, mais páginas, mais reportagens, mais seções... Ah, e sem respostazinhas para fazer amigos, queremos opinião.

Muito furiosa

Credo! Eu estou assustada por ter lido a *Ação Games* de maio. Quem é o idiota que responde às cartas? Nossa, acho que ele está tratando muito mal os leitores... Outra coisa: um babaca que trabalha aí na revista chamou os Backstreet Boys de malas. Malas são

Linda galeria dos nossos defensores

SuperMatheus

Reclamar do quê? Dos detonados detonantes? Das matérias superlegais? Do jeito superengraçado de vocês responderem às cartas? Das dicas testadas e aprovadas? Uma coisa, apenas: lancem um grande gamebook com os velhos detonados e dicas para os consoles SNES, Mega Drive, Saturn.

Matheus Gustavo Calixto
São Paulo (SP)

Mandamos um colaborador ao arquivo morto da revista para descobrirmos se seu pedido poderá ser atendido. Notou que a gente odeia nossos colaboradores, né?

SuperClaudio

É por causa do respeito com que vocês tratam os leitores que resolvi escrever e dizer que estão de parabéns!

Claudio Oliveira
Pires do Rio (GO)

Ficamos deveras espantados com sua astúcia, Claudio.

SuperGoro

Fala, galera. Vocês vão ter de publicar este e-mail, pois já perdi as contas das vezes que escrevi para a revista, que, aliás, está o aro (ótima). Vocês estão de bem com a vida – também, com PS2 em mãos... Detonem, detonem! Notei, porém, que as respostas aos leitores estão secas, sem aquele carinho. Um abraço do tamanho do Goro para todos.

Alexandro Félix da Silva
via e-mail

Sem esse papo de abraço do Goro. E você quer carinho? Então espere. Mandei preparar uma série de combos pra te mandar por mail e destruir seus miolos.

SuperClaudio 2

Não vou mandar nenhuma sugestão para o nome da garota virtual que deve responder às cartas com dúvidas dos leitores porque acho que ela não iria responder às cartas como vocês, que estão dando respostas categóricas e hilárias.

Claudio Luiz de Melo Filho
Garanhuns (PE)

É isso aí, Claudião. Mas o restante da sua carta resolvemos jogar no lixo e usar só este trecho, que nos interessava bastante. Valeu e escreva mais vezes.

O Julio Oliveira Pio, de São Paulo (SP), apostou nos músculos (arghhhh).

Davi Galli Damico, de Itapuí (SP), usou bem legal o lápis em seu Dragon Ball.

Dream, Dreamcast

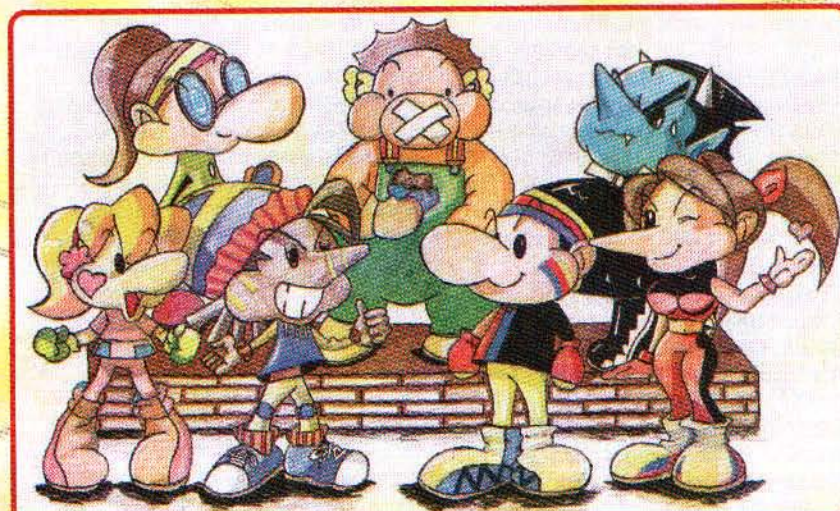
Inveje-me, galera. Acabo de receber o Dreamcast que ganhei na promoção *Este É Meu*. Devo confessar uma coisa: ele é simplesmente demais. Os gráficos são alucinantes e o som é soberbo. Fiquei impressionado com o poder do console. Vou confessar uma coisa, galera: vocês realizaram um sonho. Mudando de assunto, quando vai sair a versão americana de *Resident Evil Code: Veronica*? Estou louco para ver esse jogo em meu Dreamcast.

William Moreira Prates
Vitória da Conquista (BA)

Pare de sonhar e acorde: claro que o Dreamcast é muito legal; e *Resident Evil Code: Veronica* já saiu na versão americana.

vocês. PS: eu tenho absoluta certeza de que vocês não irão publicar meu mail.

July Carter
Backstreet Boys Brazilian Site
via e-mail

O idiota que respondeu às cartas foi o mesmo que chamou o Backstreet Boys (BSB) de malas. É um tal de Nick Carter, loirinho que veio aqui e disse integrar o BSB. Em crise de consciência, chorando e dizendo que foi forçado a gravar todas aquelas bobagens, Nick Carter confessou que odeia fingir que canta, odeia fingir que sabe dançar, odeia fingir que é homem e odeia que fãs usem seu sobrenome. E antes do tchau, lembre-se: publicamos seu mail, sinal de que suas certezas absolutas não são tão boas...

Tem lápis, lápis de cor, caneta, giz de cera... deve ter até terra, casca de ovo e broto de bambu no desenho (maneraço) de Leandro Rodrigues Diniz, de São Benedito (MG).

Crash Team Racing

Olá, galera da *Ação Games*, tudo bem? A revista está nota dez em todos os aspectos, vocês estão de parabéns! Estou com uma tremenda dúvida no jogo de corrida de que mais gosto no PlayStation, o *Crash Team Racing*. Queria saber como faço para habilitar os chefes e para que servem as jóias que encontro no game. Desde já muito obrigado pela atenção.

Edgar Soares Filho
via e-mail

Para habilitar os chefes Ryper Roo, Komodo Joe, Pinstrype, Papu Papu e Fake Crash você terá de jogar no modo Adventure e vencer todas as competições do campeonato especial na região Gem Stone Valley. Para habilitar o chefe N. Trophy você deve bater o recorde de tempo em todas as pistas e depois competir em todas elas novamente e vencer o fantasma de N. Trophy. As jóias que você consegue no modo Adventure servem para habilitar novas pistas e mundos para competir nestes mesmos modos, além de servirem também para aumentar sua classificação e chegar ao verdadeiro final do game.

Chocobo Dungeon 2

Fala aí galera da melhor revista do Brasil, estou escrevendo pela primeira vez por um motivo de vida ou morte. Sou fissurado em jogos de RPG, quando são da Square eu jogo todos, já terminei quase todos: *Final Fantasy*, *Secret of Mana*, *Xenogears* e outros que apareceram. Agora estou encrencado no game *Chocobo Dungeon 2*. É difícil demais e tem algumas coisas que eu não sei para que servem: aqueles caldeirões que eu encontro pelos labirintos, para que servem? E os cartões mágicos? Eu nunca sei como funcionam. Outra coisa, existem invocações neste game ou só magias normais? Me ajudem e serei eternamente fiel... brincadeira, eu sou mais fiel com a *Ação Games* do que com a minha namorada. Valeu e vidas infinitas para vocês.

Waldemir Martins
via e-mail

Fique tranqüilo, Waldemir, qualquer jogador experiente em RPG acaba sofrendo ao jogar *Chocobo Dungeon*. Apesar de ter uma aparência infantil, o game do pássaro Chocobo é um dos mais infernais já feitos pela Square. Siga as dicas abaixo e detone esse game também:

- os caldeirões espalhados pelo labirinto do game servem para você misturar os livros de magias com as sua armaduras ou com suas armas, e assim melhorá-las. Fique esperto que essas armas e armaduras gastam e você tem de usar alguns itens especiais para recuperá-las;
- para entender como funcionam os cartões mágicos você tem de saber pelo menos uma base da língua inglesa, já que cada cartão tem uma função diferente. Alguns deles servem para ajudá-los e outros podem atrapalhar, fique atento;
- existem invocações no game, sim. Assim como na versão anterior deste game as invocações são encontradas na forma de jóias que você pode usar durante as batalhas.

Acorde, Snorlax

Caros amigos da *Ação Games*. A revista está bárbara. Eu leio desde o lançamento do *Prince of Persia* do Super Nintendo e fui um dos primeiros assinantes. Agora vamos à dúvida: como faço para acordar o Snorlax que está dormindo e bloqueando minha passagem no *Pokémon* (amarelo, azul e vermelho) para Game Boy?

Cassiano Mussato Amorim
Artur Nogueira (SP)

Vá até a cidade de Celadon e visite o cassino, enfrente o membro da equipe Rocket que está encostado à parede e vença-o. Examine o pôster na parede para encontrar um botão que libera a entrada para uma passagem secreta. Suba por ela para chegar ao topo do cassino, então prepare-se para encrenca em dobro e enfrentar Jassie e James da equipe Rocket. Derrotando-os você será desafiado pelo chefão, Geovanni, vença-o para receber o item silph scope. Agora vá para a Pokémon Tower na cidade de Lavender e vasculhe os andares assombrados da torre, enfrentando os treinadores espalhados pelos labirintos até ser novamente desafiado por Gary. Motivado por mais uma vitória sobre Gary, suba até o topo da torre e liberte mr. Fuji. Ele o levará de volta a sua casa e entregará o item Poke Flute a você como presente. Finalmente, vá até o Snorlax dorminhoco e toque a flauta para acordá-lo e enfrentá-lo, o resto é com você, treinador.

Beetle Adventure Racing

Comprei um Nintendo 64 há um mês e estou adorando o game que veio junto com o aparelho, *Beetle Adventure Racing*. O game é muito legal, com muita velocidade e adrenalina pura. As pistas são muito legais e grandes, mas há lugares aos quais não consigo chegar, parecem caminhos secretos. Além disso o game tem vários truques que não consigo habilitar e não consigo encontrar nada falando sobre o game. Me ajudem a completar esse game maravilhoso do fuscão mais legal do mundo. Valeu!

Rafael Moreira Santos
via e-mail

Realmente há vários caminhos secretos no game, Rafael, mas seria muito difícil indicar todos para você neste curto espaço. Fique atento com vidraças, arbustos, trilhas e rampas, quase sempre são as características que levam para caminhos secretos. Em cada pista há escondidas três caixas com o desenho de uma flor – você deve encontrá-las e destruí-las para habilitar opções e truques especiais. Além disso, você pode destruir todas as caixas de uma pista para habilitar outra pista secreta no modo Beetle Battle. Caso você tenha a oportunidade de adquirir a edição 140 da *Ação Games*, terá a sua disposição um detonado com todos os segredos deste ótimo game. Boa sorte!

Os jogos mais alugados em abril

DREAMCAST	PLAYSTATION	NINTENDO 64
1 Virtua Striker 2	1 Syphon Filter 2	1 Tony Hawk's Pro Skater
2 Resident Evil Code Veronica	2 Tony Hawk's Pro Skater	2 Pokémon Stadium
3 Crazy Taxi	3 Gran Turismo 2	3 Mario Party 2
4 Tomb Raider Last Revelation	4 Fear Effect	4 Tarzan
5 Ready 2 Rumble	5 Resident Evil 3	5 Donkey Kong 64
6 NBA 2K	6 Fifa 2000	6 Resident Evil 2
7 Rayman 2	7 Tomb Raider 4	7 Wimback
8 The King Fighters 99	8 Winning Eleven 4	8 Super Cross 2000
9 Marvel vs Capcom	9 Final Fantasy 8 4	9 Pokémon Snap
10 Zombie Revenge	10 Medal of Honor	10 007 Golden Eye

Locadoras consultadas: Belo Horizonte - MG- Mega Game, Tel.:(031) 296 7184; Porto Alegre-RS - Espaço Vídeo, Tel.:(051) 311-7999 (Obs.:não alugam 32 Bits); Rio de Janeiro-RJ – Game Palace, Tel.:(021) 430-7146; Salvador-BA Kombat Games, Tel.:(071) 255-0977; São José dos Campos - SP – ProGames, Tel.:(012) 341-7250 São Paulo - SP Maxxi Revistaria e Locadora , Tel.:(011) 591-0039; São Paulo - SP – Blockbuster, Tel.: 0800-172101; São Paulo - SP Only Games, Tel.: (011) 3862-1125 Curitiba - PR – Videoteka, Tel.:(041) 262 7581

Ops, falha nossa

Na edição 152, foi grafado Steven Spielberg, quando o correto é George Lucas, no Pré-lançamento de *Star Wars: Demolition* (pág. 21). Saíram errados os selos do PS2 (pág. 56), Dreamcast (pág. 60) e do PST na ficha técnica de *Alundra 2* (pág. 65). Por fim, nas Dicas de *Tony Hawk's Pro Skater* (da edição 151), em vez de Back kickflip, o nome correto do manobra é Front-back kickflit (pág. 71).

Pergunta do mês (153)

Em *Perfect Dark*, você decide os tipos de simulantes que enfrentará. Se você pudesse criar um deles, qual seria o jeitão e qual o nome?

Resultado (151)

Pergunta: Você trocaria seu mascote por um bichinho robô? Que tipo de animal seria?

"Eu trocaria minha irmã, porque ela é muito chata" (Jackson, Curitiba-PR, por e-mail)

"Sim. E seria um gato virtual, porque o meu ainda não aprendeu a fazer caquinha no lugar certo..." (Silvia Nakamura, por e-mail)

"Trocaria o meu cachorro, Sadam, porque ele suja todo o quintal, rasga sacos de lixo, morde os chinelos..." (Maks Jeferson Ohse, Manaus-AM)

Desafio (153)

Quantos personagens (inclusive os secretos) existem no jogo *Tony Hawk's Pro Skater* (DC, N64, PST)?

Resultado (151)

Ação Games completou 9 anos. O que há de comum entre a edição de aniversário e o número 139, quando comemoramos 8 anos?

Resposta: Capa e detonado com o jogo Syphon Filter

Vencedores:
Victor B.Silva, Canoas - RS
Jadson dos S. Matos, Rio - RJ
Maycon Ferraça, Marmeleiro - PR
Orlando da P. Rodrigues, F.Santana - BA
Jones F. dos Santos, São Paulo - SP

Resultado promoção "150 prêmios"

5 NINTENDO 64 COM CARTUCHO:
Adriano Barrozo Mendes, Paranaguá - PR, Alexandre Santos Pinheiro, São Sebastião - SP, Liane Morscer, Porto Alegre - RS, Lucas Ferreira de Lima, São Paulo - SP, Wellington Carlos Pessoa Araujo, Presidente Prudente - SP

5 POKÉDEX: Bernardo Luis Pettenatti Silva, Vargem Grande Paulista - SP, Caio Augusto Galimberti Araújo, Vitória - ES, Elmo Bruno Portilho Mendes, Goiânia - GO, Fabio Buss Ribeiro, São Paulo - SP, Felipe Costa Farias, Recife - PE

30 GAME BOY COM CARTUCHO: Abel Martins Ferreira, Parati - RJ,Alexandre F.dos Santos, Curitiba - PR, Ariane Aparecida Moreira, Itanhaém - SP, Ariovaldo de Jesus Silva, Feira de Santana - BA, Bruno Komechen Brecailo, Paranaguá - PR, Bruno Lemos Dias, São João do Meriti - RJ, Cristian Andrelino Garcia, Diadema - SP, Danilo Zanon dos Santos, São Bernardo do Campo - SP, Diefferson Coelho Bezerra, Goiatins - TO, Diego Grazioli Pauli, Porto Alegre - RS, Django Torres Araújo, Pentecoste - CE, Edgar Machado Santos Filho, Viamão - RS, Eriandro Rodrigo Lazarini, Apucarana - PR, Fabrício Caetano de Souza, Rubiácea - SP, Felipe Henriques de Azevedo, São Paulo - SP, Germano de Lima Chaves, Ribeirão Preto - SP, Guilherme Duarte Ferreira, São Paulo - SP, Júlio César Vieira França, Nova Iguaçu - RJ, Leonardo D.Fulgueral, Botucatu - SP, Marcelo Prudente Silva, Socorro - SE, Marcos Lúcio da Silva, Londrina - PR, Marina Duarte de Oliveira, Belo Horizonte - MG, Michael Vondeniken Pereira da Cruz, Manaus - AM, Paulo Romero de Lima Barbosa, Goiânia - GO, Petrocelli Tomaz dos Santos, Lambari - MG, Rodrigo César Calheiros Faria, São Bernardo do Campo - SP, Rubem César Souza de Oliveira, Rio de Janeiro - RJ, Simone Cemin Tomaz, Santos - SP, Tiago Patrick de Souza Luiz, Sapucaia do Sul - RS, Thiago Vilela Santos, Divinópolis - MG

30 RELÓGIOS C WATCH: Alexandre Lima Santos, Imperatriz - MA, Andressa Daniele Hornung, Ponta Grossa - PR, Anne Nayhara de Araújo Souza, Maragogipe - BA, Antony Stephen Garcia, Cubatão - SP, Carlos Alberto Timóteo Figueiredo, Juazeiro do Norte - CE, Diego Borges de Sá, Madureira - RJ, Diego Henrique Duarte Carneiro, Resende - RJ, Eduardo Vieira, Palhoça - SC, Elson Teixeira Santos, Macéio - AL, Henrique Feitosa da Silva, São Paulo - SP, Henrique Rogério de Castro Furtado, São José - SC, Jefferson Antonio dos Santos, Rosana - SP, Jefferson Rodrigo do Nascimento, Duque de Caxias - RJ, Juliana da Cruz Moura, Osasco - SP, Kelly Pereira Lima, São Paulo - SP, Leonardo Souza Silva, Porto Alegre - RS, Luciano Nunes de Almeida, Americana - SP, Luiz Guilherme do Nascimento, Recreio dos Bandeirantes - RJ, Marcos Ramos Santana, Riachão do Dantas - SE, Pedro Guedes de Figueiredo Lima, Recife - PE, Pedro Victor de Oliveira Aragão, Teresina - PI, Rafael Barboza de Souza, Itapecerica da Serra - SP, Rafael Guilherme Waltrick, Correia Pinto - SC, Rafael Junho Leite de Oliveira, Cruzeiro - SP, Tabata Valadares Dumont, São Paulo - SP, Tiago Fontes Spinola Gonçalves, Salvador - BA, Tiago José Azevedo Alvares, Curitiba - PR, Samuel Santos Nascimento, Vitória da Conquista - BA, Valéria Santos de Barros, Aracaju - SE, Wenes Alexandre, São Domingos do Maranhão - MA

5 KITS DO BATMAN COM BAT CAVERNA: Antonio Lima, Campos do Jordão - SP, João Fernandes, Santo André - SP, Pablo Pereira Cabicieiri, Rio de janeiro - RJ, Paulo Victor Medeiros Andrade, Natal - RN, Rodrigo Barbosa de Albernaz, Rio de Janeiro – RJ

10 POKÉBOLAS COM POKEMETAL: Adilson Barbosa Almeida, São Paulo - SP, Afonso Augusto Martins Ferraz, Itabuna - BA, Anderson Tadeu Manzini, Bragança Paulista - SP, Bruno Martins de Carvalho, São Paulo - SP, Danilo Roberto Couto Vieira, Belo Horizonte - MG, Everson Soares de Oliveira, São Paulo - SP, Gleisson Pereira de Melo, Porto Velho - RO, Igor F.Silva, Cotia - SP, Jefferson Rodrigues Pereira, Sorocaba - SP, Marcelo Ferreira Ricardo, Divinópolis - MG

10 JOGOS MESTRE DOS TREINADORES: Alexandre José Voge Padilha, Herveiras - RS, Carlos Alberto Marcandalli, Planura - MG, Daniel Pasqualini, Rodeio - SC, Diego Ricardo Manes, Rio de Janeiro - RJ, Elvis Nichollas Pereira de Andrade, Carira - SE, Gabriel Gomes Silva, Catalão - GO, Jaime Fonseca Teixeira, São Gonçalo - SP, Jorge Augusto Piacentini Júnior, Araras - SP, Paulo Moisés de Jesus, Rio Preto - SP, Thyago Mertucci de Lara, São Paulo - SP

6 BONECOS SUPERMAN DE 35 CM: Anderson Alves Marçal, Juiz de Fora - MG, Anderson Denis Bissoli, Piracicaba - SP, Anderson Rottlisberger Sousa da Silva, Campo Grande - MS, João Carlos Marquesim, Caieiras - SP, Juarez Nakamura Muniz, Uraí - PR, Vitor Ferreira Valente, Macaé - RJ

10 BONECOS ELETRÔNICOS: Andreus Martins de Souza, Cotia - SP, Ariane Aparecida Moreira, Itanhaém - SP, Diogo Cardoso Ribeiro Rodrigues, São Sebastião - DF, Fausto de Souza Carvalho Filho, Petrolina - PE, Flávio Aguiar Gomes, Recife - PE, Jenifer Herrera Said, Bauru - SP, Marcelo de Almeida Silva, Bauru - SP, Marcos Antonio Trevisan, Bento Gonçalves - RS, Marcos Aurélio Correia Soares, Muzambinho - MG, Tiago Elias Pereira da Silva, São Paulo - SP

15 BONECOS DA SÉRIE DE DESENHOS DA TV: Alexandre Oliveira Souza, Fortaleza - CE, Anderson Correia da Silva, Potiraguá - BA, Fabiane Cristina Zelone, Colombo - PR, Fábio José Zellone, Colombo - PR, Francisco de Assis Mendonça Neto, São Luís - MA, Fiori Ângelo Rosot Bettez, Curitiba - PR, Gentil Luiz da Silva II, Macéio - AL, Gustavo Fagundes Flora, Poços de Caldas - MG, jailson de Andrade Santos, São Vicente - SP, José Carlos de Castro Ferreira Júnior, Rio de Janeiro - RJ, Kleudson Rodrigues de Souza, Goiânia - GO, Luciano Rodrigues Mendonça, Guajara Mirim - RO, Luiz Claudio B.Madruga, Manaus - AM, Murillo Olímpio Silva, Franca - SP, Ramon de Andrade Bulhões Cordeiro, Salvador - BA

2 CARTUCHOS GB POKÉMON VERMELHO: Geyalar Freitas Gregório, Juazeiro do Norte - CE, Helder Makiuchi, Registro - SP

2 CARTUCHOS GB POKÉMON PINBALL: Laurenilson Ribeiro da Costa, Rondon do Para - PA, Leonardo Vieira Silva, São Gonçalo - RJ

2 CARTUCHOS GB POKÉMON VERSÃO AZUL: Alex Irineu de Lira, São Paulo - SP, Rafael Roberto Rodrigues, Santos - SP

2 CARTUCHOS GB TARZAN: Lucas Ruiz de Avila, São Jerônimo - RS, Marcus Vinícius Kleiman, Passo Fundo - RS

2 CARTUCHOS GB POKÉMON AMARELO: Cristian Romano Pereira, Campo Magro - PR, Marco Antonio Modena Balen, Porto Alegre - RS

2 CARTUCHOS N64 ZELDA: Fábio Júnior dos Santos, Barbacena - MG, Henrique Rosot Bettez, Curitiba - PR

2 CARTUCHOS N64 POKÉMON STADIUM: Alexandre César Lima Aquino, Macapá - AP, Francisco Robson Rodrigues Barbosa, Fortaleza - CE

2 CARTUCHOS N64 POKÉMON SNAP: Arthur Wada, Alta Floresta - MT, Bruno de Oliveira Cavalcante, Recife - PE

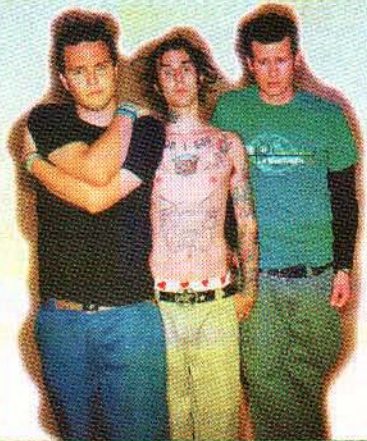
2 CARTUCHOS N64 QUEST 64: Carlos Eduardo Moraes, São Paulo - SP, Renato Inácio Neves Júnior, Curitiba - PR

2 CARTUCHOS N64 RAYMAN 2: Leonardo Matheus Santos Pinheiro, Aracaju - SE, Vanessa Monteiro Magalhães, Manaus - AM

2 CARTUCHOS N64 DONKEY KONG 64: Felipe Silva de Assis, Volta Redonda - RJ , Wagner do Carmo Rodrigues, São Paulo - SP

2 CARTUCHOS N64 180° SNOWBOARDING: Andressa da Cunha Silva, Rio de Janeiro – RJ, Daniel Bastos de Oliveira Bomfim, Taguatinga – DF

Banda Blink 182 joga Dreamcast

O grupo Blink 182 está detonando no console DC durante sua turnê de verão pelos Estados Unidos. Conhecida como uma das bandas mais irreverentes de punk rock, os músicos estão distribuindo consoles de 128 bits da Sega durante todos os shows – e todos os consoles vêm autografados pelos caras. Yeah! (RT)

Pokémon: temos que pagar!

O cantor Jason Paige, intérprete gringo da música *Gotta Catch 'Em All* (Temos que pegar) – trilha sonora do desenho Pokémon – está processando a Nintendo e exigindo 120 milhões de dólares pelo direitos autorais do tema. Ele afirma que a empresa usa a música em brinquedos, comerciais, jogos, mas que seu contrato só permitia usá-la no desenho. Pokétreta! (RT)

PlayStation tamanho anão

Cinco anos após seu lançamento o PlayStation ganhará um novo visual. Pois é, a fabricante Sony, buscando baratear o console para manter suas vendas no alto, resolveu pôr seus técnicos para trabalhar e criar um PST menor e mais barato (pelo menos para a empresa) – chamado PlayStation Compact. O aparelho possui as mesmas características do modelo atual (não tem saída paralela, usada pelo GameShark). O preço não foi divulgado. Um boato forte é a chegada, talvez ainda este ano, de um aparelho portátil para enfrentar o Game Boy Advance. (HM)

Enix à beira da falência

A empresa japonesa Enix, produtora dos jogos *Bust-A-Grove*, *Valkyrie Profile* e da série de RPG *Dragon Quest* (única concorrente de *Final Fantasy* durante anos), fechou o ano fiscal – que terminou em março de 2000 – faturando apenas 40 milhões de ienes (menos de 700.000 reais). No universo dos videogames isso é pouco e a fabricante esperava lucrar no mínimo sete vezes mais. Para sua salvação a softhouse lançará *Dragon Quest 7* – dando continuidade à série que vendeu mais de 22 milhões de cópias no mundo. (RT)

Nintendo japonesa desvalorizada

Os negócios da fabricante Nintendo foram reduzidos em 35% no Japão durante o último ano fiscal. As vendas baixas de N64 não justificam os números e, como todos sabem, os jogos de *Pokémon* são sucesso absoluto. Assim, a culpa de todo o sofrimento da empresa foi a desvalorização da moeda japonesa, o iene. (RT)

Nomes oficiais dos Pokémon

O criador dos Pokémon, o senhor Ishihara, apresentou as cinco primeiras criaturas das versões ouro e prata dos Pocket Monsters (no total são 100 novos monstrinhos). As primeiras informações oficiais foram divulgadas no dia 10 (um dia antes da E3) durante uma conferência da Nintendo realizada em Los Angeles (Estados Unidos). Os monstros apresentados são Chikorita (planta), Cyndaquil (fogo), Ho-ho (água), Lugia (água) e Totodile (água).

O lançamento dos jogos gringos está marcado para 16 de outubro e a fabricante japonesa espera distribuir 10 milhões de cartuchos nos primeiros seis meses de venda. Já no Brasil, a empresa pretende iniciar a distribuição dos jogos ainda em outubro. (RM)

Supertelevisão nos games

A fábrica da Fujitsu-Hitachi estabelecida em Miyazaki, uma pequena cidade no sul do Japão, está revolucionando o mercado de entretenimento. Tudo por causa do lançamento do aparelho chamado Wow que melhora muitíssimo a qualidade sonora dos jogos e custa apenas 50 dólares. Outra novidade da empresa é uma TV de plasma com 42 polegadas que pesa só 18kg.

Capcom online

Mergulhando de cabeça na Internet, a Capcom anunciou o lançamento do jogo *Raynegard* no qual até 5.000 usuários jogam simultaneamente. O game de ação está sendo desenvolvido para rodar em PCs e chegará ao mercado em agosto ao preço de 50 dólares. O único inconveniente é que os usuários precisam desembolsar 10 verdinhas por mês pra ficarem conectados.

Os criadores do jogo levaram quatro anos desenvolvendo o sistema que permitirá a comunicação entre pessoas nos idiomas alemão, chinês, francês, inglês, japonês. Na prática o usuário escreve no próprio idioma e o jogo encarrega-se de traduzir tudo e passar para o idioma de outros usuários. Em português não rola nada, mas quem fala em inglês vai adorar.

Bate-papo e jogo pela Internet no DC

A Sega anunciou que o RPG *Phantasy Star Online* para Dreamcast, além de permitir duelos entre os jogadores de todo o mundo, trará um sistema de textos que possibilitará aos usuários conversas em tempo real – sendo possível passar algumas dicas e até mentir (hehe) pela Internet. Só que ainda não divulgaram se a língua portuguesa também terá suporte.

Dolphin e GBA?

A Nintendo divulgou em nota oficial que apresentará seu novo videogame durante a feira de games Nintendo Spaceworld 2000. O console, batizado até agora de Dolphin, terá poderosos 128 bits e poderá interagir com o próximo portátil da empresa, Game Boy Advance. O evento rola em agosto e os visitantes poderão experimentar as supermáquinas ao vivo. Uau!

Nintendo cresce no Japão

Com a proximidade das férias escolares no Japão, as produtoras estão soltando no mercado um número de títulos gigantesco. Dessa forma, na lista dos dez games mais vendidos nos meses de maio e junho figuram oito lançamentos recentes. Pode-se destacar o console N64 que aumentou sua participação no mercado e o game *The Legend of Zelda Majora's Mask*.

Jogo erótico no PS2

Jogos envolvendo temas eróticos vêm ganhando espaço junto ao público e o recente lançamento de *ØStory* (*Love Story*) para PlayStation 2 comprova a tese. O game chegou à 9ª colocação na lista dos mais vendidos em abril e aumentou a procura por outros cobiçados títulos do gênero como *Eden*, *Liberal*, *Love Love Show*, *White Angel*.

ØStory

Vêm aí mais animações orientais

O mercado digital no Japão está em expansão e a procura por produtores gráficos cada vez maior. Para suprir as necessidades das empresas que desenvolvem os jogos e animações estão surgindo cursos especializados por todo o país. O custo total dos cursos varia de 50 até 13.000 dólares e, acredite se quiser, existem escolas abrindo filiais até nos Estados Unidos.

Salve o planeta

Imagine que a Terra foi destruída por alienígenas, mas você tem a chance de reconstruir o planeta. O que você faria? Mande sua carta de até 10 linhas (ou um desenho) e os 20 autores das melhores respostas ganharão 1 kit do filme Titan

Titan AE é uma superprodução da Fox que estréia nos cinemas em julho. O longa-metragem de animação traz efeitos de computação gráfica absurdos. A história acontece em 3028, quando a Terra é destruída pelos alienígenas drej. Um garoto, Cale, é separado de seu pai durante a fuga para o espaço. Anos depois, os sobreviventes da Terra estão espalhados pela galáxia e vivem como párias num universo que não aceita humanos. É aí que Cale descobre que seu pai lhe deixou uma valiosa herança: um anel com o mapa para encontrar Titan, a astronave que contém o segredo da salvação da raça humana. Cale parte, então, para a maior saga de sua vida, mas os drej farão de tudo para impedir que ele tenha sucesso.

Para participar da promoção, basta você imaginar o que faria caso fosse reconstruir o planeta. Pense em que coisas você deixaria existir e em outras que seriam proibidas (mas não seja chato!). Mande sua carta de até dez linhas para a gente (ou mande um desenho). Os kits que a *Ação Games* vai entregar aos vencedores da promoção incluem 1 boné, 1 bola luminosa (de borracha), 1 chaveiro, 2 cartazes diferentes (e oficiais), 1 kit de tatuagens e 1 kit com a minissérie em quadrinhos (três gibis) da Abril Jovem. E fique atento porque logo sai *Titan AE* para PST.

Vencedores da Promoção Dou-lhe 10 (que virou Dou-lhe 20)

Anderson Cássio Fernandes Braga; Wanderley (BA)
Diego Takiuti Smerine; São Paulo (SP)
Eliseu Severino de Andrade; Recife (PE)
Vilmara Imaculada Souza Oliveira; Betim (MG)
Ione Aparecida da C. Mathias; Curitiba (PR)
Rafael Monteiro Brito; Manaus (AM)
Allan Passarini Sanches; São Paulo (SP)
John Stuart Alves Ferreira; Pontes e Lacerda (MT)
Fábio Gulielmi Costa Ramos; São Paulo (SP)
Marcelo dos Santos Pires; Cuiabá (MT)
Hamilton Gonçalves Barbosa; Ibirité (MG)
Elton C. Silva; São Paulo (SP)
Luis Fernando Babinski; Seara (SC)
Eric Rodrigues Silva de Lima; São Paulo (SP)
Renan Monticelli Mrtins; Cachoeirinha (RS)
André Victor Kaspczak; Ponta Grossa (PR)
Gabriel da Silva Simas; Niterói (RJ)
Kelly Miranda de Figueiredo Neves; São Paulo (SP)
Gabriel Felipe Martins; Contagem (MG)
Rodolfo Lorençatto; São Paulo (SP)

Nome:...
.... **Data nasc.:** ..../......./.......

Endereço:...
.... **Telefone:**...............................

E-mail:...

Meu console é um:...

Regulamento

1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da *Ação Games* e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos); **2)** Não há limite para o número de cartas; **3)** As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página (ou cópia da ficha); **4)** Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até dia 21 de julho de 2000; **5)** Os vencedores serão comunicados pela redação da *Ação Games* a partir do dia 2 de agosto de 2000; **6)** As cartas enviadas não serão devolvidas; **7)** Os participantes autorizam a *Ação Games* ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagens e textos, se necessário; **8)** Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas;
9) Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou da necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Escreva do lado de fora do envelope: Promoção Titan

Envie esta ficha junto com sua carta para a redação da *Ação Games* – Avenida Nações Unidas, 7221, 8º andar – CEP 05425-902 – São Paulo-SP (somente serão aceitas as cartas com carimbo postal até 21 de julho de 2000).

Fotos: Carol Do Valle
Maquiagem e cabelo: Fotosh Hardcore/Hair 4U Salon

Índia Aigo

23 anos

Com toda sua beleza, acredite, a índia Aigo adora entrar em pé de guerra. "Antes da TV detonava Nintendo 64 com meu irmão e adorava jogos de luta", diz a morena. Após a passagem pelo programa O+, a deliciosa aborígene já entrou num projeto e terá seu próprio show na TV Gazeta. "Será um programa de auditório ao vivo e diário", revela a nativa. Nossa índia, apesar da tanguinha (oba!), também é ligada em web. "Acho a Internet demais! Vou estrear meu site e entrar em bate-papos durante os programas", completa a internauta selvagem. Pois é, terminando nosso bate-boca com dança da chuva, a índia cheirosa passa o recado: "Durmo sem calcinha". (Uauuuuu!).

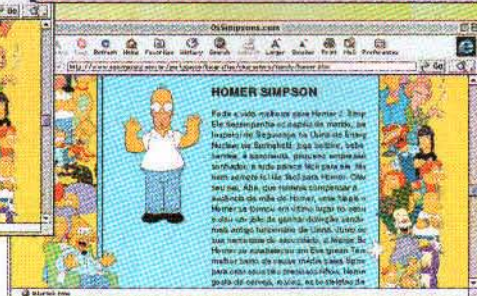
Entre (zoando) na casa dos Simpsons

O site do desenho animado é uma festa, com todas as informações legais sobre a turma de Springfield. E o melhor: tem versão em português

Priscila Pastre

Esqueça a boa educação ou a hospitalidade no site dos Simpsons. E quem se importa? O grande lance é entrar na farra e descobrir tudo sobre a galera que tem dez anos de estrada. Para quem está atrás de MP3, um achado, com bandas e cantores de todos os gêneros em suamp3. Por fim, não se esqueça de visitar o pessoal alucinado do ZipKids.

Seja um convidado dos Simpsons

Você curte *Os Simpsons*? "Se não curte, caia fora, cara!", diria Bart Simpson. Ok, boa educação não é mesmo o forte desse moleque irreverente, desbocado, folgado e absolutamente apaixonante. Portanto, não deixe de entrar em www.thesimpsons.com (ou em www.ossimpsons.com.br, a versão em português do site) e se delicie numa visitinha à casa da família em Springfield. Mas se você espera que as portas sejam abertas por Homer e Marge, surpresa: eles convidaram Comichão e Coçadinha para recepcionar os convidados da festa de comemoração de dez anos da série *Os Simpsons* na TV. O aniversário é deles, mas a festa é pra você. Tem resumo de todos os episódios, espaço para a sua opinião, promoções e guia de horários em que eles aparecerão na telinha. Ah! E você ainda é apresentado a cada um dos personagens. Mas vá preparado: como Bart, eles são grosseiros, atrapalhados e bagunceiros. Igualzinho à sua família.

Diversão garantida

Alegre, colorido e feito por uma moçada que adora falar de desenhos animados, piadas e joguinhos. Na página do ZipKids, a gente se diverte com entrevistas com famosos, dicas de games e reportagens superlegais. Ah! Tem sempre um personagem diferente esperando sua visita. Se você quiser levar um papo com os convidados do site é fácil: fique ligado nos dias e horários em que eles participarão dos chats. Anote aí: www.zipkids.com.br/. Quem freqüenta a página acaba conhecendo quem trabalha nele. É que os caras se amam e colocam fotos muito malucas deles mesmos no ar (port).

A casa dos games

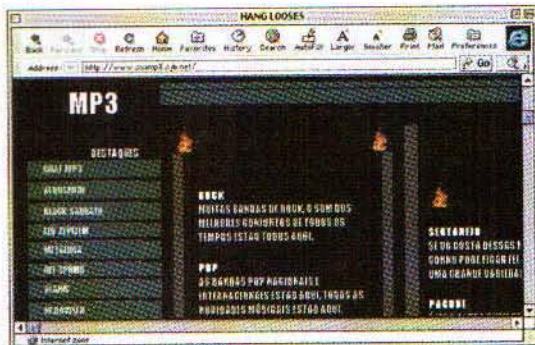
Finalmente descoberta a fórmula que acalma os nervos dos gamemaníacos. Se você sofre de necessidade aguda de novidades sobre os jogos para Nintendo 64, para PST, PS2, DC e PC, necessidade compulsiva de ficar por dentro de tudo o que acontece no mundo dos games e desejo irresistível de encontrar free downloads de demos de seus jogos prediletos, Gamespot é a solução! Ele funciona como um site de procura específico para games. Portanto, para evitar surtos repentinos, a dica é: www.videogames.com (ing).

Back Forward Stop Refresh Home Print Mail

Esporte total

Ele é simplesmente o maior site de esportes da América Latina. Agora você pode ter acesso a notícias atualizadas a qualquer momento, acompanhar jogos ao vivo, conferir fotos polêmicas, participar de fóruns de debates e efetuar buscas sobre qualquer tema de seu interesse relacionado ao mundo dos esportes. Para quem quer saber o que rola, rolou ou vai rolar em jogos e campeonatos de futebol, tênis, automobilismo, surfe, vôlei, hipismo ou golfe, vá a www.lance.com.br (port).

Brincadeira científica

O pessoal da USP desenvolveu um site de animação interativa pra turma que curte experiências científicas e invenções. Algumas das maluquices que só eram encontradas no prédio da Estação Ciência, em São Paulo, estão agora no laboratório virtual www.eciencia.usp.br/. Você pode interagir na montagem de um motor elétrico, fazer uma experiência que comprova a lei da inércia dentro de um trem em movimento e descobrir curiosidades sobre o sistema solar. Divertidas animações e pequenos textos vão explicando, passo a passo, como participar das brincadeiras (port).

MP3 pra todo mundo

Um site de MP3 para todas as tribos. Aqui pode-se baixar punk rock pra você, sertanejas românticas pra namorada, um Padre Marcelo básico pra sua mãe e um Katinguelê mala pro seu amigo pagodeiro. Iron Maiden, Beatles, Djavan, Nirvana, Raul Seixas, Titãs e muitos outros estão juntos em www.suamp3.cjb.net/. A idéia dessa miscelânea de gêneros e estilos musicais foi boa, mas ler o nome dos artistas é quase uma missão impossível. Os xaropes que construíram a página resolveram colocar letras azuis em fundo preto. Vá entender... (port).

Transforme seu PC em um MSX

Quem não se lembra dos joguinhos do MSX? Por mais modernos que fiquem os games, difícil não ficar fascinado com os clássicos, aqueles que cresceram com você ou com seu irmão mais velho. Pra se divertir com os bons e velhos Antartic Adventures, Arkanoid, King's Valley, Aleste, Metal Gear, Nemesis e muitos outros, entre em http://members.xoom.com/bakaelenda/. Para que os jogos rodem no seu computador, é só baixar um dos diversos emuladores disponíveis no site. Depois, dê download os joguinhos que você mais gosta e prepare-se pra matar a saudade dessas aventuras (ing).

Agito virtual

Em www.noiteaovivo.com.br você confere o agito nos bares, danceterias e shows sem sair de casa. As imagens e os sons são captados em tempo real por câmeras espalhadas em points superbadalados. Entrevistas com freqüentadores e artistas, promoções e guias de diversão incrementam o site. Cabe aqui um conselho básico: a partir de agora, cuidado dobrado com o que você faz por aí. Seus pais podem estar em casa, em frente ao micro e de olho em você. Vai que essa moda pegue... (port).

Bem-vindo ao (onde nada

Em outras palavras, saiba por que a E3 – a maior feira de games do mundo – fez muito barulho, mas esteve longe de apresentar novidades revolucionárias. O lado bom é que a indústria do videogame aproveitou o evento para definir suas estratégias a partir de 2001

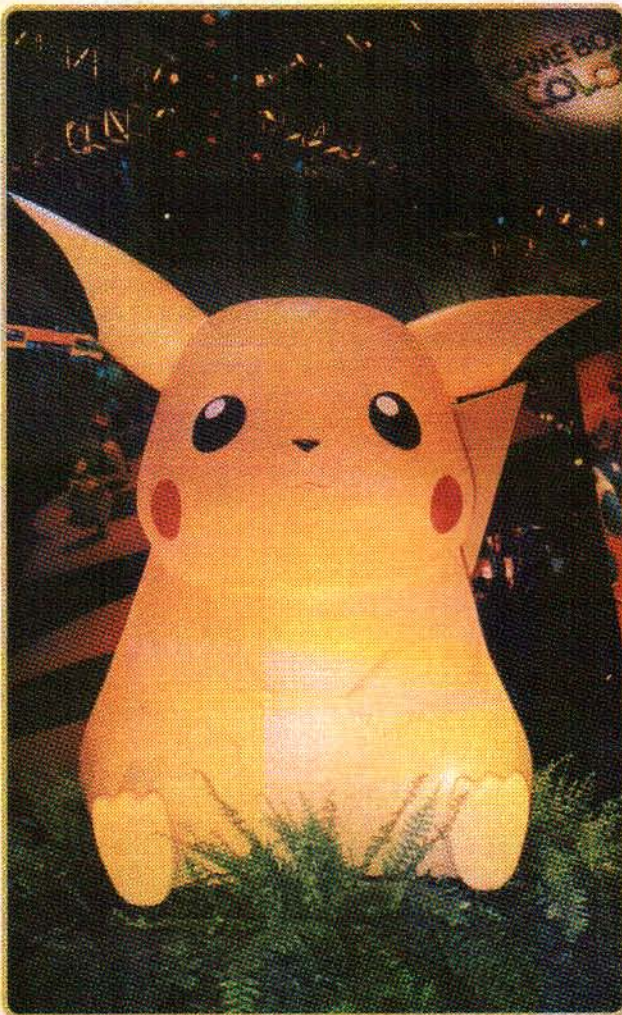
Planeta dos Macacos
se cria, e tudo se imita)

Você está na maior feira de games do mundo, mas não vê nenhum jogo do qual possa dizer "aqui está nascendo um clássico". Nada que possa, daqui a pouco tempo, virar uma saga comparável a *Final Fantasy* ou *Resident Evil*. Praticamente nenhum novo herói que demonstre fôlego para ganhar a dimensão de um Mario, Crash Bandicoot, Lara Croft ou Donkey Kong. E olha que os caras apresentaram 2.400 games na E3 – o apelido da Electronic Entertainment Expo –, em Los Angeles (Estados Unidos). Brochante? Sem dúvida. Ainda assim, a E3 2000 foi determinante para mostrar por onde vai a indústria do videogame. E esse caminho inclui cada vez mais jogos de esportes, cada vez mais jogos baseados no cinema e cada vez mais jogos em rede.

Saindo dos jogos e pulando para os consoles, novamente a primeira impressão é de que só houve enrolação. Alguma informação realmente importante e nova sobre X-Box? Esqueça. Nintendo dando datas para Dolphin? Esqueça. Algum comunicado da Sony sobre o PlayStation 2 sendo oficialmente vendido no Brasil? Esqueça. Pistas sobre uma nova plataforma da Sega? Esqueça. Porém, também aqui, na praia das superplataformas, a E3 funcionou mais como uma espécie de radar, confirmando o caminho que as três grandes (Nintendo, Sega, Sony) e mais a Microsoft pretendem seguir: rumo à Internet.

Por esses motivos, a E3 2000 deve ser vista não como um lugar em que as armas das empresas seriam apresentadas, e sim como um palco de simulações. Ou seja: exércitos reunidos à espera de ordens estratégicas. As reações que milhares de gringos, japas e mesmo os brazucas presentes à feira demonstraram diante de *Ready 2 Rumble Round 2* ou de *Tony Hawk's Pro Skater 2* são o bastante para todo mundo envolvido nesse circo preparar suas ações. É como um grande RPG, em que a punição para quem pega a estrada errada é deveras humilhante: sair do jogo para sempre.

Edson Rossi
enviado especial a Los Angeles

Meu nome é Pokémon

Embalada por vendas recordes dos monstrinhos japoneses, Nintendo nada fala sobre os projetos Dolphin e Game Boy Advance

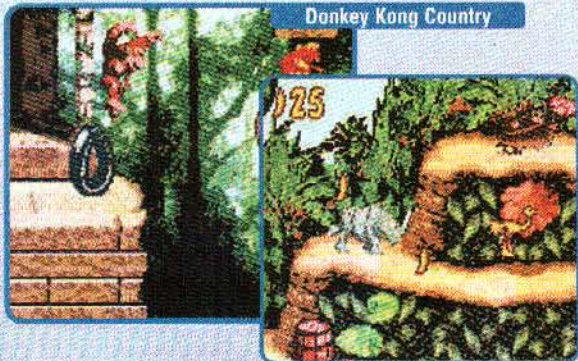
Jornalistas do mundo inteiro reunidos num hotel no Centro de Los Angeles para ouvir o presidente da Nintendo, Minoru Arakawa. Três, dois, um... *"Pokémon, Pokémon, Pokémon, Pokémon"*. Aquela coisinha amarela que vive gritando *"Pika, Pika"* está fazendo tanto dinheiro para a empresa japonesa que pensar em apresentar novidades pode atrapalhar as vendas. Por esse motivo, ninguém fala em datas para os projetos Dolphin e Game Boy Advance.

O pensamento dentro da Nintendo parece ser um só: não vamos fazer o mesmo que a Sony. Desde o lançamento do PlayStation 2 no Japão e do anúncio de início das vendas em outubro, nos Estados Unidos, os americanos pararam de comprar PST à espera da versão em 128 bits do console. Os executivos da Nintendo devem estar imaginando que qualquer comunicado oficial sobre Dolphin e Game Boy Advance provoque o mesmo efeito sobre o N64 e os Game Boy atuais – que saem como água. Esconder a qualquer custo todo tipo de data evitaria, assim, dois desastres: emperrar as (boas) vendas da Nintendo e reações negativas caso houvesse algum adiamento no projeto Dolphin.

Se a Nintendo preferiu não abrir a guarda em relação a consoles, ela não economizou na hora de falar dos games que pretende lançar. Tendo como especialíssima parceira de batalhas a produtora inglesa Rare, a Nintendo vai inundar o mercado com jogos de primeira linha – *Perfect Dark, The Legend of Zelda Majora's Mask, Banjo-Tooie, Mickey's Speedway USA, Dinosaur Planet* e *Conker's Bad Fur Day*. Ao longo do ano – vale lembrar que o ano fiscal americano começa em abril, o que faz do segundo semestre um período de avalanche de lançamentos – a Nintendo promete oferecer cerca de 300 novos games para Game Boy Color e N64. *"Nosso foco este ano continuará a ser o de abastecer bem ambos os sistemas"*, disse o vice-presidente de vendas e marketing da empresa, Peter Main. (ER)

Game Boy Color

Os americanos compraram entre janeiro e março 15.000 Game Boy Color por dia. É isso mesmo! Para atender tanta gente, serão lançados ainda este ano mais de 200 títulos para o miniconsole. Entre as novidades, *Donkey Kong Country, Pocket Soccer*, o RPG *Crystalis*, a versão para Game Boy Color de *Perfect Dark, Wario Land, Warlocked* e *Pokémon Puzzle League* – e, numa parceria com a Disney, *Alice no País das Maravilhas*.

Donkey Kong Country

Nintendo 64

A produtora Rare vai lá e capricha em tramas intrincadas, criando personagens de perfil psicológico complexo. Mas na hora de vender, só dá Pokémon. Entre os games mais vendidos para N64, o líder é *Pokémon Stadium*. Outro que promete arrebentar é *Hey you, Pikachu!*, que permite o reconhecimento de voz. Nele você dá ordens e a bolinha amarela obedece. Você pode até xingá-lo (leia mais em Pré-lançamentos).

Hey you, Pikachu!

Fique de olho

O que é que há, velhinho?

Dá-lhe, Mario! O jurássico personagem parece nunca perder o fôlego. Em *Mario Tennis*, que será lançado no mercado americano apenas em setembro, ele está muito divertido. Nas apresentações ao público durante a E3, foi um dos jogos mais procurados – e dos que mais agradou. As partidas amistosas de Mario e sua turma podem ser jogadas por você ou com até quatro competidores.

Um capeta em forma de esquilo

Personagens bonzinhos, educados, fofinhos. Então, tá! Os ingleses da Rare mostraram por que o humor britânico será por muito tempo, ainda, inigualável. Pegaram um esquilo simpático, deram um porre no bichinho e fizeram com que ele tivesse uma noite do cão em *Conker's Bad Fur Day*. Resultado: ele acorda de ressaca e desconta em quem vê pela frente, com jatos de urina e tudo o mais (leia mais em Pré-lançamentos).

Existem **230 jogos** disponíveis para N64.

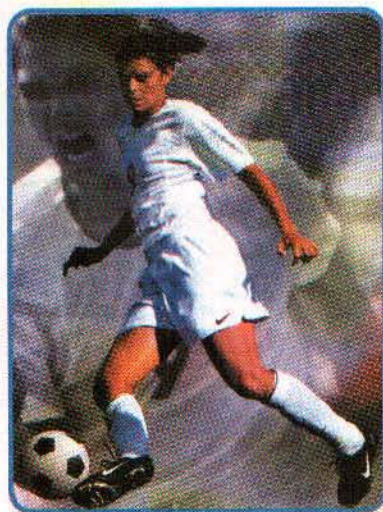
87 milhões de Game Boy foram comercializados em todo o mundo.

Lançados desde setembro de 1998, **17,3 milhões** de games de Pokémon foram vendidos para Game Boy.

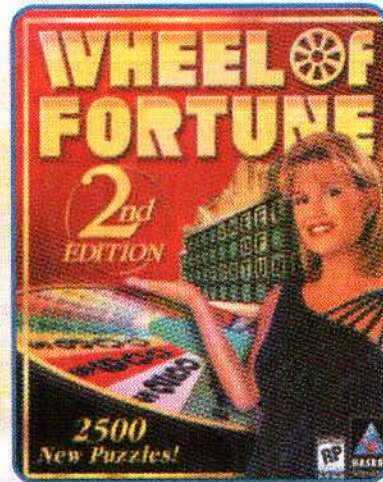
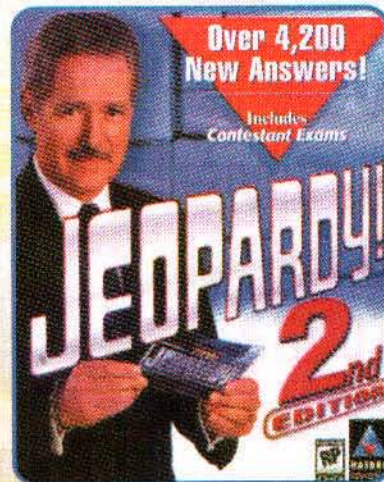
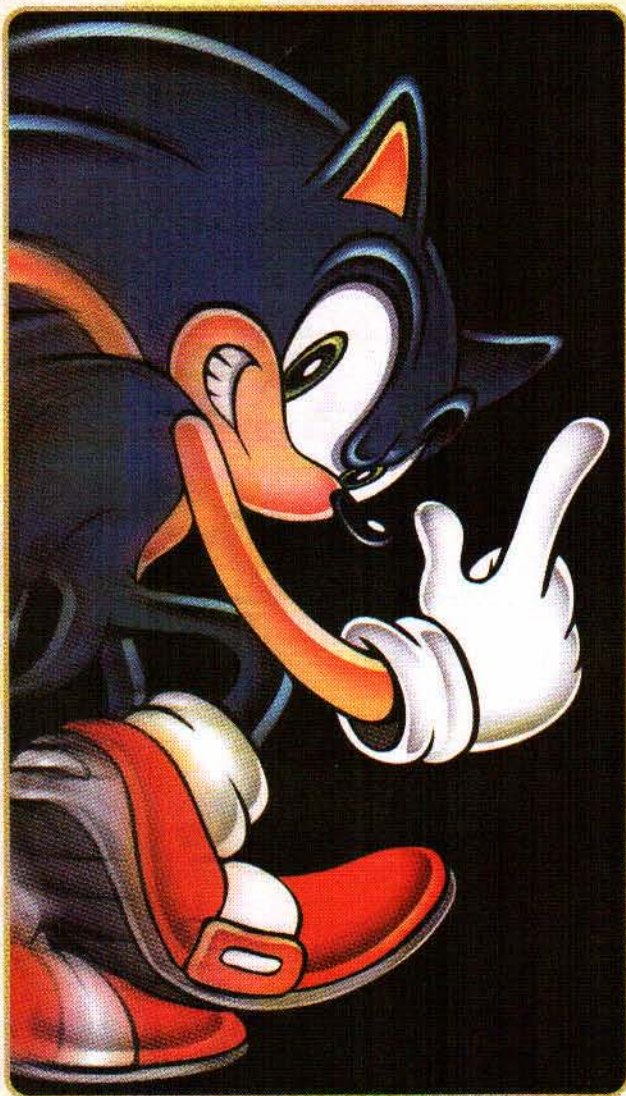
A Nintendo possui **415 empresas** licenciadas para produzir games para todas as suas plataformas.

Na hora do futebol, vergonha total

Jogo do Ronaldinho não é tão legal quanto o da gringa Mia Hamm

De um lado, *Ronaldo V-Soccer* para PlayStation. Do outro, *Mia Hamm Soccer 64*, para Nintendo 64. Mian Hamm!? Pois é. A mulher é considerada a maior jogadora de futebol feminino de todos os tempos e joga com a mesma camisa 9 que Ronaldinho. Mas as coincidências param aí. Além de ser campeã do Mundo e campeã Olímpica, Mia continua jogando muito bola – ao contrário de Ronaldinho, que está com o joelho estourado. E no campo dos games, ela também dá uma surra no craque brazuca: o game de N64 goleia em qualidade, especialmente nos gráficos, o do PST.

Vai começar, o Show do Milhão

Games tirados de programas de TV fazem secesso entre americanos

Preocupados em atender todo tipo de consumidor, os americanos da Hasbro Interactive lançaram a segunda versão para PC e PlayStation de jogos tirados de velhos e consagrados programas populares da TV. No estande da empresa na E3, os consoles eram disputadíssimos por um pessoal mais velho – ou seja, qualquer um com mais de 30 anos. Entre os destaques, *Wheel of Fortune 2nd Edition* (Roda da Fortuna) e *Jeopardy! 2nd Edition* (um jogo de conhecimentos – e qualquer semelhança com o *Jogo do Milhão*, do SBT, não é mera coincidência). Havia ainda várias versões de *Monopoly* (no Brasil, *Banco Imobiliário*).

Vejo vocês na Internet

Novos consoles de última geração? Que nada: a Sega decidiu que vai enfrentá-los na rede

Dreamcast de graça? Só em promoção da *Ação Games* ou morando nos Estados Unidos. Numa estratégia sem precedentes na história dos videogames, os americanos podem sair com um console zero bala das lojas sem pagar absolutamente nada. Bem, sem pagar nada pelo console (que vale, por lá, 200 dólares), mas assinando um contrato de dois anos com o provedor SegaNet. A mensalidade é de 21,95 dólares (526,80 dólares pelos dois anos, cerca de 950 reais). O cara ainda leva para casa o teclado. E quem já havia comprado o Dreamcast? Traqüilo: assina o contrato com a SegaNet e recebe um vale de 200 dólares.

O jogo pesado da Sega pode parecer maluquice à primeira vista, mas é apenas prova de que, quando o assunto é Internet, a empresa reina soberana. Seus executivos não escondem que esperam ter entre os assinantes do SegaNet também jogadores de PC e MAC, além de prever o lançamento de uma série de acessórios e softwares que facilitem a vida de quem passar a atuar online – o que inclui ferramentas para downloads ou que ampliem a velocidade dos games.

Para mostrar que faz aposta a longo prazo, ela concentrou seus lançamentos na E3 em jogos online. Entre os principais, muito esporte e RPG – que funcionam bastante bem em rede. Assim, *Sega Sports NBA 2001* (basquete) e *Sega Sports NFL 2001* (futebol americano) são jogos da linha de frente da empresa, ao lado de *Quake 3 Arena*, *Black & White* (*B&W*) e *Phantasy Star Online* – esse último é um RPG de primeira. O provedor Sega/Dreamcast deve estar disponível aos players brasileiros em outubro. (ER)

Os jogos online da Sega

- *Alien Front*
- *Black & White*
- *ChuChu Rocket*
- *DC Bomber Man*
- *Sierra Sports*
- *Kiss Psycho Circus*
- *Magic the Gathering*
- *Sega Sports NBA 2001*
- *Sega Sports NFL 2001*
- *PBA Tour Bowling*
- *POD 2*
- *4x4 Evolution*
- *Phantasy Star Online*
- *Quake 3 Arena*
- *Railroad Tycoon 2*
- *Worms Armageddon*

Periféricos

Para fazer da Internet seu quintal, a Sega também preparou um arsenal de acessórios.

- Dreamcast Ethernet LAN Card: Cabo que promete uma conexão veloz, downloads mais rápidos e, principalmente, a manutenção da qualidade dos gráficos para os jogos em rede.
- DVD Player: Em seu console Dreamcast você poderá rodar DVDs. Num primeiro momento, filmes, mas nada impede que sejam produzidos jogos para rodar no periférico.
- MP3 Player: Com ele você poderá puxar músicas da Internet ou mesmo montar suas trilhas a partir de CDs.
- Maracas e tapete: Para o jogo *Samba de Amigo*, com as maracas você finge que toca alguma coisa, em cima de um tapete em que poderá fingir que sabe dançar.
- Dreamcast Mouse: Com novo design, traz três botões e, segundo a Sega, ideal para as batalhas online.

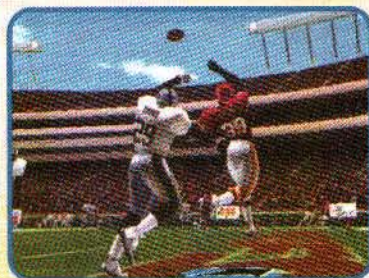
Quake 3 Arena
Phantasy Star Online

Fique de olho

Basquete

Sega Sports NBA 2001 permite que até oito pessoas joguem em tempo real. Ou seja: é praticamente como se você estivesse dentro de uma quadra de basquete. Os jogadores têm expressões faciais de cansaço, alegria, dor. Você também pode bancar o técnico e escalar seu time dos sonhos, participar dos drafts (quando são escolhidas as maiores promessas vindas da liga universitária). Se você tem menos de 1m90, é a chance de enterrar como um Shaquille O'Neal.

Futebol americano

Não será preciso bancar o fortão ou gostar daquelas coisas ovais que os gringos chamam de bola para se divertir com *Sega Sports NFL 2001*. O grande lance de disputar essa partida de futebol americano é enfrentar os colegas online – até oito jogadores em rede. Você pode escolher atletas pesados, para a defesa, ou rápidos, para serem os receivers (atacantes). As imagens foram capturadas de mais de 1.700 tapes de jogos da liga profissional americana.

Saltar de 80 títulos, atualmente disponíveis, para **200 games** é o projeto da Sega para o Dreamcast. O ambicioso plano tem como data de realização este ano. No SegaNet, a compatibilidade entre jogadores do console e de PCs estará assegurada em jogos multiplayer.

Um estádio chamado Electronic Arts

Produtora parece o Comitê Olímpico Internacional

Era pôr os pés na E3 para saber qual é a da Electronic Arts, que reuniu suas várias marcas num só guarda-chuvas – sob o nome de Electronic Arts Games – e deixou à parte o lado esportes do grupo. Pronta para apresentar os primeiros e melhores games esportivos para o PlayStation 2, a third party – como são chamadas as parceiras dos grandes fabricantes de consoles – detém tudo quanto é título de interesse nesse segmento. Não era à toa que seu estande na maior feira de games do mundo esteve três dias entre os mais concorridos do evento – e ocupava o espaço de maior destaque entre todas as empresas produtoras de games.

A relação de jogos levada à E3 tinha *FIFA Soccer*, *Knockout Kings 2001* (boxe), *Madden NFL 2001* e *NCAA Football* (futebol americano), *NASCAR 2001* (stock car), *NBA Live 2001* (basquete), *NHL 2001* (hóquei no gelo), *Supercross*, *Tiger Woods PGA Tour 2001* (golfe), *Triple Play 2001* (beisebol) e *SSX* (snowboard). E o mais legal é que mesmo chatices que praticamente só agradam a americanos – como golfe, beisebol e hóquei no gelo – são tão bem feitos que chamam a atenção de qualquer um interessado num bom game de esportes.

Seria até maldade limitar a presença da EA na feira aos seus games de esportes – principalmente para quem desenvolveu blockbusters como a série *The Sims* (PC), *Need for Speed: Motor City* (PC) e *007 O Mundo não É o Bastante* (PST, PS2, N64 e PC) –, mas a EA foi certeira em sua opção pelos jogos que têm cada vez maior apelo nos consoles de nova geração, cujos gráficos reforçam a idéia de realidade.

FIFA Soccer

NASCAR 2000

Rare - Amiga de fé da Nintendo, a Rare jogou como veterana e não decepcionou, especialmente com *Perfect Dark*, *Conker's Bad Fur Day* e *Dinosaur Planet*.

Konami - Trouxe *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty*. Não precisava de mais nada. Mas também apresentou um pacote de games de esportes com o selo ESPN e um jogo de corrida com o Picapau.

Midway - Cheio de gírias, repleto de gente com personalidade e estilo, mais confusões de primeira garantem *Ready 2 Rumble Round 2* entre os melhores games da E3.

Infogrames - Meu!, os caras da Infogrames são tarados por corridas. Tem tudo quanto é tipo de prova lançada por eles na E3. Entre elas, várias com personagens legais, como Pernalonga e sua turma, Patolino, o Coiote do Papa Léguas, Taz, o pessoal da Corrida Maluca... E haja acelerador.

Square - Rainha dos games de RPG, a novidade foi *Final Fantasy 9*.

Activison - À beira da mesmice. Ou *Tony Hawk's Pro Skater 2*, por melhor que seja, pode ser considerado um superlançamento?

Capcom - Mãe das pancadarias, na feira os destaques da Capcom foram jogos de ação/aventura como *Dino Crisis 2* (PST) e *Resident Evil Zero* (N64).

Eidos - *Fear Effect Retro Helix* chama atenção, mas para quem criou Lara Croft só se esperava algo a respeito de um novo *Tomb Raider*. E nada oficial confirma o lançamento de mais uma aventura, que deve chegar no fim do ano. O destaque no estande era a modelo que posava para fotos com qualquer um. Igualzinho ao que a Eidos preparou para a E3 de 1999...

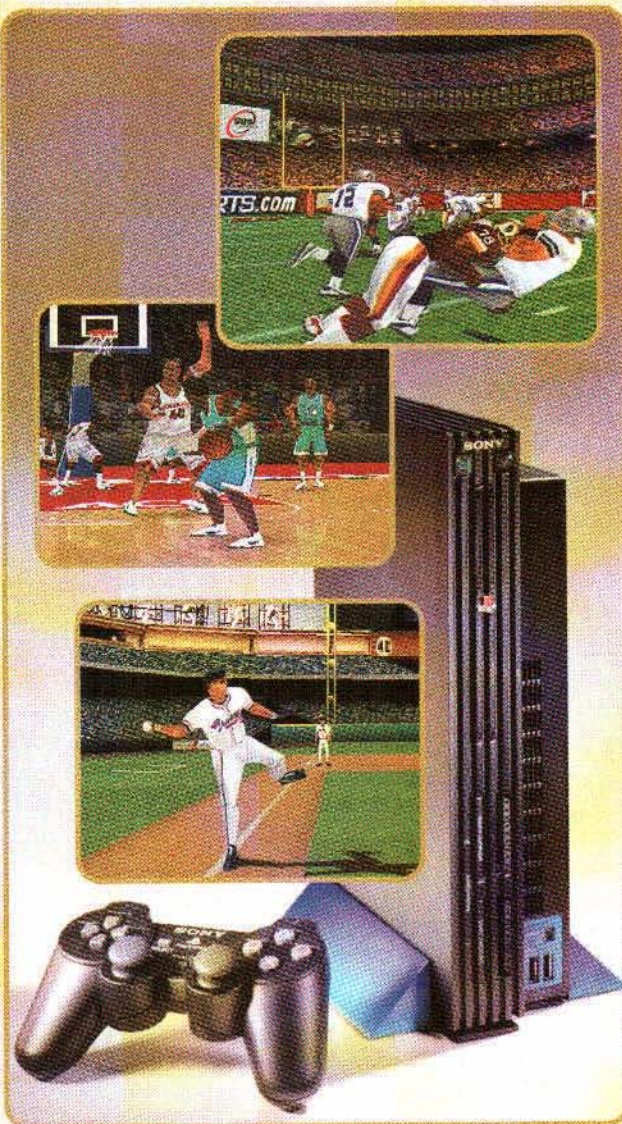
Fox - Se você tivesse *Os Simpsons*, *Planeta dos Macacos* e *Buffy, A Caça-Vampiros* em mãos, lançaria esses sucessos em games? Claro que sim. Pois foi o que a Fox fez. Sorte nossa de ter um game como *Buffy*, cuja musa é a lindinha Sarah Michelle Gellar. (ER)

PS2 pra americano ver

Console será lançado em outubro no mercado dos Estados Unidos por 299 dólares e atraiu todas as atenções na E3

Da Nintendo, nenhuma notícia sobre Dolphin ou Game Boy Advance. Da Sega, nada de novidade além da Internet. Da Microsoft, o vazio absoluto a respeito do X-Box. Com os principais adversários na retranca, a Sony tinha um trunfo para os ávidos gamemaníacos americanos: o PlayStation 2, absoluta novidade em território ianque. Mesmo tendo a chegada prevista apenas para 26 de outubro, por 299 dólares (menos que o preço de lançamento no mercado japonês – 370 dólares), a Sony entupiu os freqüentadores da E3 com todo tipo de argumentos para mostrar que a máquina era aquela. E tome *Ridge Racer 5* ou *Tekken Tag Tournament*, para delírio da moçada.

Os consumidores de PlayStation nos Estados Unidos colocaram escorpiões nos bolsos e pararam de comprar o console, à espera do PS2. A Sony prevê colocar no mercado, na época de lançamento, 1 milhão de aparelhos – e mais 2 milhões até março de 2001. Em outras palavras, a empresa acredita que venderá 800 consoles por hora durante cinco meses. Para abastecer essa multidão, algumas correções deverão ser feitas. As principais delas serão a mudança no sistema de leitura do DVD, que não mais acontecerá pelo memory card, e alterações no próprio memory card, campeão nos bugs dos aparelhos japoneses.

Apesar de as atenções da Sony – e de todos os freqüentadores da E3 – serem inevitáveis em direção ao PS2, o velho PlayStation não foi relegado e vai bem, obrigado. Em todo o mundo, o console teve 70 milhões de unidades vendidas (26 milhões apenas nos Estados Unidos) desde seu lançamento, em dezembro de 1994, no Japão. Essa geração de compradores fiéis tem, hoje, perto de 800 jogos (no mercado americano) à disposição e não deverá ficar abandonada. Tanto que as produtoras mantiveram em pauta seus lançamentos de PST. O que não é nenhuma prova de boa vontade e sim questão de grana, mesmo. Faça as contas: mesmo que 20% dos donos de PlayStation migrem num curto espaço de tempo para o PS2, haverá ainda mais de 20 milhões de americanos querendo jogos na versão antiga do console da Sony. E, convenhamos, é gente pra caramba. (ER)

Parceria total

Nenhum videogame da história vai mostrar a estratégia de lançamento que o PlayStation 2 vislumbra para dia 26 de outubro, quando chegará oficialmente às lojas nos Estados Unidos. A Sony anunciou, durante a E3, contratos com 208 empresas que desenvolverão games para o novo console. Para se ter uma idéia das fichas que a Sony deposita no PS2, vale lembrar que os Estados Unidos têm hoje 800 games para o PST, que está no mercado há cinco anos, enquanto as produtoras já trabalham em cima de 270 títulos de PS2. Desse arsenal de games, 50 deles deverão estar à disposição dos players até dezembro.

SSX
Crash Bash

Fique de olho

Confusão à vista

Dois anos atrás, a Bleem! fez um belo barulho ao trazer um emulador capaz de rodar jogos do PlayStation nos PCs. Com isso, a qualidade gráfica e sonora de muitos games dava saltos nas telas de um computador – para desespero da Sony. Durante a E3, a Bleem! resolveu partir pesado para cima da Sony e anunciou sua nova diabrura, agora um emulador capaz de rodar os jogos do PST num Dreamcast – é isso mesmo! Como o console da Sega tem melhor resolução, os jogos ficaram mais bonitos nas mãos do inimigo. E aí a Sony chiou. Primeiramente, na justiça americana, onde a batalha deve se desenrolar ainda por muito tempo. Enquanto nada de definitivo é anunciado, a Bleem! mandou ver seus Bleempaks – pacotes com 100 jogos de PST para Dreamcast. Já foram lançados quatro. Com isso, praticamente metade dos jogos para PST existentes no mercado americano podem ser rodados em Dreamcast. Sabe qual o preço de cada Bleempak nos Estados Unidos? Vinte dólares. Entendeu? Por 80 dólares você roda 400 games de PST se tiver um Dreamcast. A Sony promete revidar pesado.

Lançado em fevereiro deste ano, nos Estados Unidos, o jogo *Gran Turismo 2 The Real Driving Simulator* teve **1 milhão** de unidades vendidas em apenas seis semanas.

Há 26 milhões de PlayStation nos Estados Unidos – 1/3 deles (8,6 milhões) nas mãos de gente com mais de **24 anos**.

O PST chegou ao mercado americano por 299 dólares, em setembro de 1995. Oito meses depois (maio de 1996), o preço caiu para 199 dólares. Mais dez meses e, em março de 1997, já era vendido por 149 dólares. Outra redução: dessa vez, em agosto de 1998 (agora para 129 dólares). Um ano depois, o PST era vendido a **99 dólares**. Em quatro anos, o preço despencou 67%.

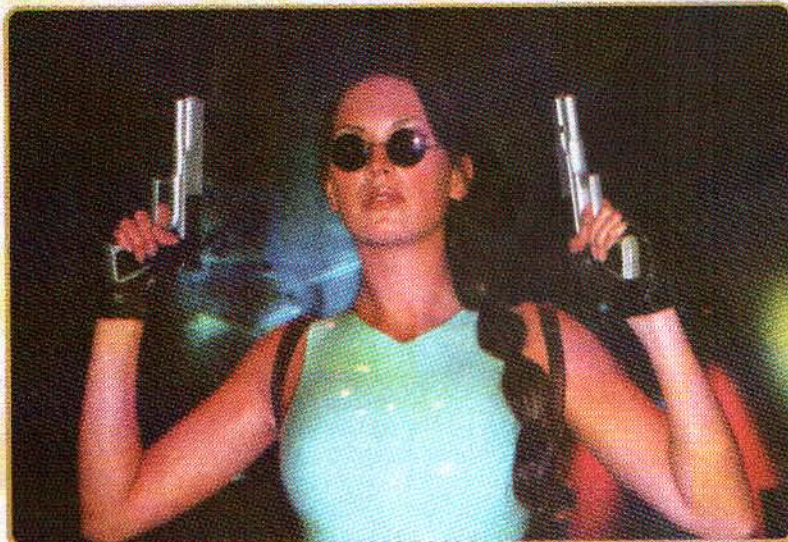
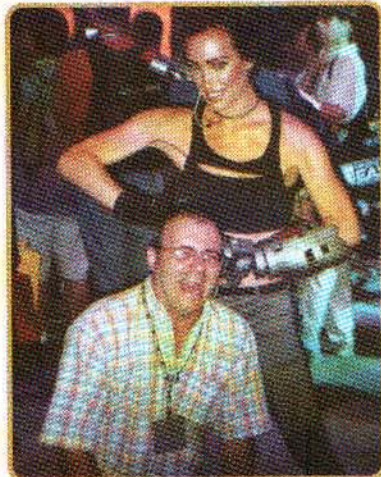
A gata dos games

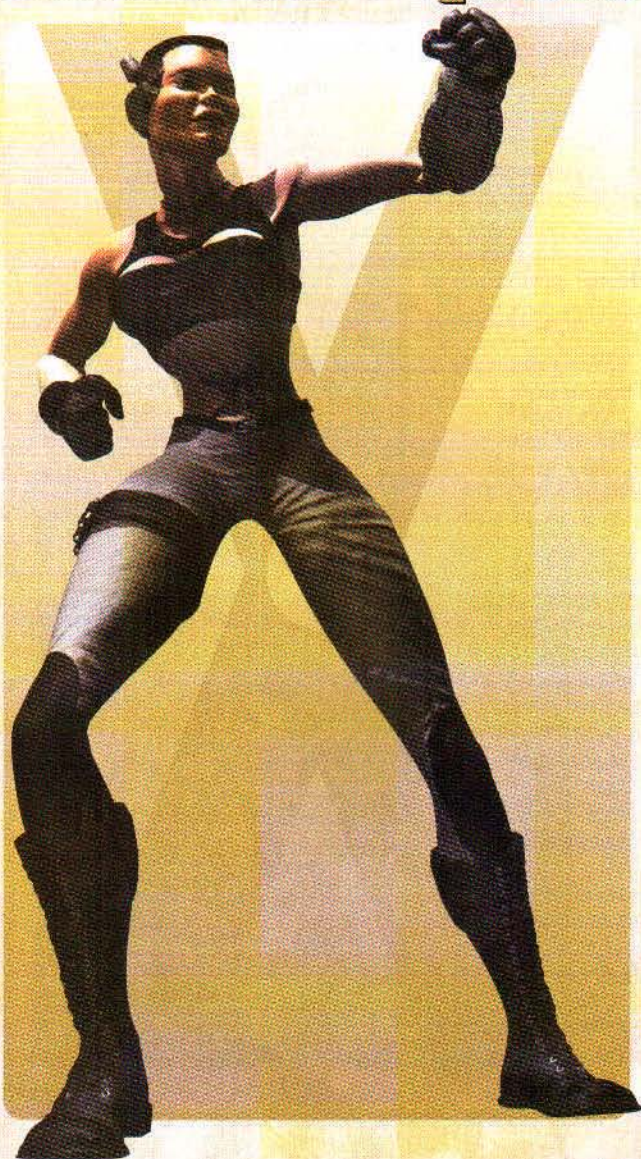
Não fosse a E3 uma feira de games, seria um festival de garotas para todos os gostos

O que um profissional de marketing, que não é jogador de videogames, faz numa feira de jogos além de fechar negócios? Fica com torcicolo de tanto ver mulher maravilhosa! Um dos grandes baratos da E3 é ver o esforço das empresas de games em transformar aquelas musas virtuais em pessoas reais, preservando as generosas e exageradas curvas.

A (única e insubstituível) Lara conseguia causar tumulto quando subia no palco da Eidos. Na Tecmo, lutadoras do *Dead or Alive* faziam a alegria da moçada. A garota do X-Box, da Microsoft, me fez ficar, literalmente, aos seus pés. Na Fox Interactive, uma loirinha dançava numa gaiola, ao melhor estilo anos 60, embora muita gente estivesse querendo mesmo tirar fotos com o Bart Simpson ou com os macacos de *Planet of the Apes*. Tinha as animadoras de torcidas oficiais do Lakers, as babes do *Duke Nukem*, garotas da Playboy, Mulher-Gato, beldades desfilando com uma camisetinha justa escrita *"Come play with me"* (Venha brincar/jogar comigo), entre muitas outras.

Mas realmente chato nisso tudo foi mostrar as fotos para todos aqui no Brasil e ainda ter de explicar que a gente estava lá a trabalho.

Claudio Pucci (ao lado)*
enviado especial a Los Angeles

* *Gerente de produtos e antiquado ("ainda gosto de mulher")*

Quero ser grande

O polvo de Bill Gates quer estender ainda mais seus tentáculos ao bilionário mundo dos games, mas nada mostrou sobre o X-Box, o console que está desenvolvendo e promete para 2001

Bill Gates tem um sonho: na próxima edição da E3, ele vai querer o estande da Microsoft no Concourse Hall do Los Angeles Convention Center – onde estavam Nintendo, Sega e Sony –, e não mais no South Hall – o lugar reservado para as produtoras de jogos. Como sonhar ainda não é exclusividade de Bill Gates, os gamemaníacos também têm seus anseios: ver o X-Box. Até agora, os dois lados continuam na torcida.

A Microsoft esforçou-se – e conseguiu dar uma enganada básica. Montou uma espécie de Cápsula X-Box e enfiou quem pôde lá dentro. Todo mundo achando que ia ver as primeiras experiências. Bobagem. Passavam um filmezinho de poucos minutos e *"xô, moçada!"*, que tem mais gente na fila para saber *"tudo"* sobre o X-Box.

E o que esse filmezinho mostrava? Um monte de borboletas bem coloridas, bolas marcadas com X quicando num imenso quarto, um robozão com cara de mau e uma heroína com cara de má. Datas? Preço? Quais os primeiros games? Nem uma sílaba a respeito. É claro que a própria Microsoft está numa corrida louca contra o tempo, pois anunciou seu projeto em 10 de março, seis dias após o lançamento japonês do PlayStation 2, e agora a empresa precisa aprontar seu console até o ano que vem – e quanto antes ele chegar, mais cedo poderá roubar consumidores do PS2. E esse é outro nó na cabeça dos homens da Microsoft. Com o Dreamcast sendo distribuído gratuitamente para quem assinar o serviço de Internet da Sega por dois anos e com o PS2 chegando nos Estados Unidos a 299 dólares, o X-Box não poderá custar muito – mesmo tendo bem mais capacidade tecnológica. Problema do Bill Gates. O nosso é ver o X-Box o quanto antes. (ER)

Produtoras apostam no X-Box

Há um mês, Kiyotaka Sousui, da Square – a queridinha da Sony –, disse que de nada adiantava a Microsoft pensar num megaprojeto como X-Box se não corresse atrás também de produtoras capazes de criar jogos à altura. *"É como ter uma Ferrari sem gasolina. A máquina é linda, mas não corre"*, comparou Sousui. Se isso era um problema, a Microsoft parece não ter deixado passar. Os poderosos de todas as grandes produtoras garantem estar apenas esperando mais detalhes para colocar seus geniozinhos em campo e preparar games de todos os tipos para a turbinada máquina da Microsoft. *"Vemos a entrada da Microsoft no mercado de consoles como algo importante e positivo para toda a indústria. Estamos animados com a possibilidade de desenvolver games para o X-Box"*, afirmou Larry Probst, chairman da Electronic Arts. *"Todos querem saber como se darão diante dessa tecnologia"*, resumiu Mike McGarvey, chefe de operações da Eidos.

Fique de olho

Dungeon e Cross

Pelo menos dois jogos da Microsoft devem pegar na veia quem curte PC. O primeiro é *Motocross Madness 2*, em que você não sabe se o legal é vencer ou assistir ao hiper-realismo dos gráficos na hora das pancadas e tombos. O mais esperado, porém, é *Dungeon Siege* – que deve chegar apenas em 2001. Trata-se de um RPG que se desenrola num misterioso mundo em 3D. A fusão de RPG com jogos de estratégia em tempo real prometem fazer de *Dungeon* um clássico em PC.

Motocross Madness 2

Dungeon Siege

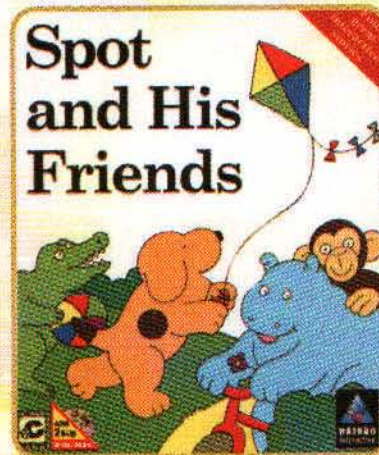
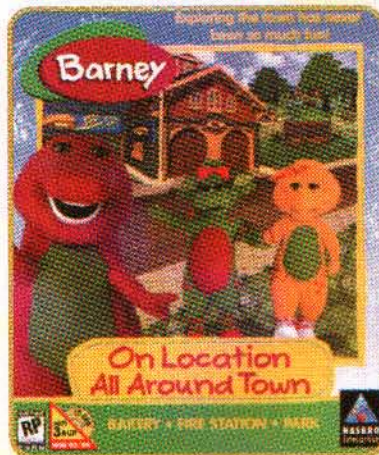
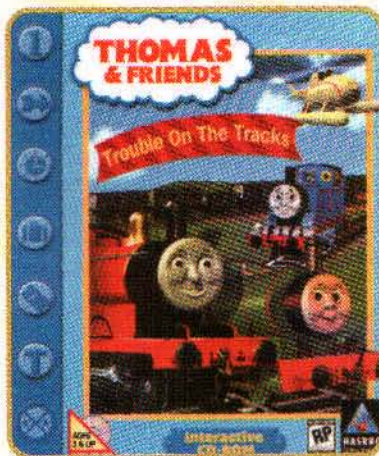
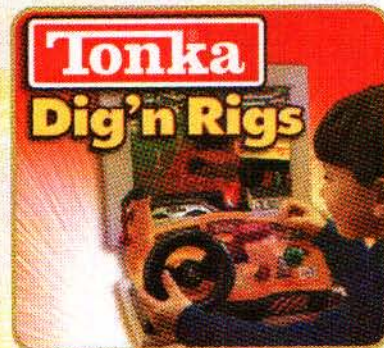
As Panteras

Quando o assunto é mulher, a Microsoft mostra que gosta mesmo é de Windows. Sem ter o que mostrar sobre o X-Box, uma das atrações da empresa na E3 era a personagem criada para ser símbolo do console, uma morena com luvas metálicas e um X tatuado em torno do umbigo. Até admito que ela tinha um certo arzinho fatal, mas Lara Croft, Aya Brea, Jill Valentine e Joanna Dark estão léguas à frente. (ER)

As verdadeiras Panteras: Joanna Dark, Lara Croft e Jill Valentine são bem mais bonitas que a (sem sal) garota X-Box

Idade mínima: 2 anos

Empresa aposta no mercado de games para bebês e lança jogos e acessórios para PC e MAC

Todos na indústria de games trazem números mostrando que é cada vez mais elevada a média de idade dos jogadores. A Hasbro pegou o lado inverso desses dados e lançou jogos para PC e MAC destinados a crianças a partir de 2 anos. É isso aí, velhinho! Qualquer pirralho nascido em 1998 ou 1997 pode se aventurar em games bem espertos, com acessórios supercoloridos para serem adaptados aos teclados. A lista traz *Barney Magical Music, Barney On Location All Around Town* – em que as crianças passeiam pela padaria, pelo parque e por um Corpo de Bombeiros –, *Thomas & Friends, Spot and His Friends, Playskool Store* e *Tonka Power Tools*, entre outros títulos. São todos games interativos e utilizando os acessórios – caixas de supermercado, instrumentos musicais – os babyjogadores respondem aos estímulos sonoros e visuais.

Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (DC, PS2)

Aventura, Crystal Dynamics
Lançamento: sem previsão

A conclusão do legado está próxima. Na última aventura o vilão Kain escapou das garras de Raziel. Desta vez, ainda mais irado, o herói tenebroso pretende escorraçar com o rei dos vampiros, banindo-o para sempre. Em sua busca impiedosa Raziel atravessará castelos, cavernas, templos – ambientes detalhados e gigantescos. Dificultando sua jornada, os inimigos mostram-se mais inteligentes e, para combatê-los, será preciso usar várias versões de sua espada sagrada, abusando de poderes como fogo e luz.

The Mummy (DC, PST)

Ação, Konami
Lançamento: sem previsão

Seguindo à risca o filme, você interpreta Rick O'Connel, que enfrenta a pior das lendas egípcias, a múmia. Despertando do sono milenar, sua adversária invoca pestes e pragas, colocando em seu caminho caveiras, escaravelhos e armadilhas mortais por todos os cantos. Para superar as dificuldades, além de abusar nos movimentos ágeis, será preciso solucionar quebra-cabeças por cenários místicos como catacumbas, pirâmides, sarcófagos, templos... mandando a velha múmia de volta para o buraco de onde veio.

FIFA 2001 Major League Soccer (PS2)

Esporte, EA Sports
Lançamento: sem previsão

FIFA, a maior licença de futebol do planeta, volta em campo. Nessa versão, mais que pequenas mudanças, o jogo foi totalmente reformulado e impressiona pela qualidade gráfica – o capricho é tanto que há câmeras e seguranças em volta do campo e podem-se conferir detalhes como expressões faciais, musculatura e até as travas das chuteiras dos atletas. Nos gramados e estádios entrarão clubes e seleções do mundo inteiro e, finalmente, os jogadores poderão vestir os uniformes oficiais das equipes. Uau!

Alone in the Dark: The New Nightmare (DC, PST)

Ação, Infogrames
Lançamento: sem previsão

Após anos de descanso, Edward Carnby volta para solucionar o maior caso de sua carreira... e novamente ele está sozinho no escuro. Desta vez o detetive procura por pistas na Ilha da Sombra, investigando o assassinato do amigo Charles Fiske. Como era de se esperar, elementos paranormais estão presentes, revelando criaturas e fatos horripilantes, afora enigmas bastante complexos. Para sobreviver ao desafio estão disponíveis 35 armas diferentes, desde rifles a metralhadoras, mantendo a tensão alta.

Dinosaur Planet (N64)

Aventura, Rare
Lançamento: dezembro de 2000

Imagine explorar cenários paradisíacos nunca vistos pelo homem, onde dinossauros gigantes são dominantes e a selvageria é a lei. Esse é o ambiente em que os heróis Crystal e Sabre vivem durante a busca por uma entidade capaz de destruir todo o universo. A missão é árdua e não será difícil distrair-se com os cenários belíssimos. Aliás, pode-se aventurar-se durante o amanhecer, entardecer, anoitecer e ainda curtir variações entre climas chuvosos, ensolarados, nebulosos – uma fábula inacreditável!

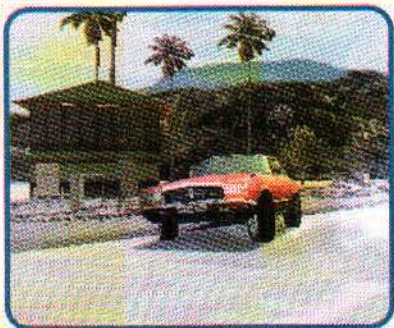
Conker's Bad Fur Day (N64)

Aventura, Rare
Lançamento: dezembro de 2000

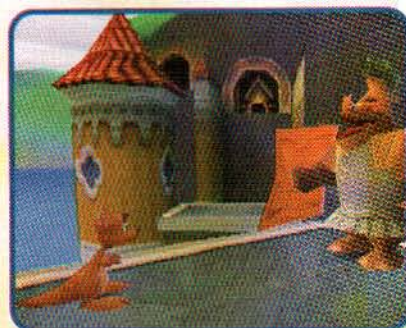
O esquilo Conker está num dia daqueles e, cansado de bancar o mocinho, vai botar para quebrar, estraçalhando os inimigos com um arsenal perigoso que mistura desde facas afiadas até metralhadoras – e para enfrentar os oponentes esquentadinhos tem até jato de urina (hehe). Encarnando como um boca suja, o roedor berra palavrões pesados e tira um sarro dos adversários – o game mudou para a linha adulta, mas os visual continua arrasador. Chegou a hora de chutar o traseiro imundo dos inimigos!

Driver 2 (PST)

Ação, Reflections
Lançamento: sem previsão

O crime não compensa e o policial Tanner prova isso infiltrando-se em organizações criminosas para desvendar os foras-da-lei. Para manter sua identidade secreta o tira age como marginal e até ajuda-os. As perseguições policiais estão ainda melhores e pode-se saltar dos veículos para roubar outros veículos – todos modelos dos anos 70 – e até completar alguns objetivos andando a pé. Os cenários são baseados em cidades como Chicago, Havana, Las Vegas e Rio de Janeiro – são 40 fases bandidas.

Spyro: Year of Dragon (PST)

Aventura, Insomniac
Lançamento: novembro de 2000

O dragãozinho pop dos videogames volta soltando fogo pelas ventas. Nessa aventura quente o herói parte numa busca minuciosa pelos ovos de dragão seqüestrados por um bruxo maligno. Agora, além das novas habilidades adquiridas, Spyro poderá pilotar veículos como lanchas, submarinos, tanques e até participar de minijogos de boxe e skate – outros personagens como um canguru e um homem das cavernas também serão controlados. No total são mais de 30 fases recheadas de itens, segredos, tesouros. Roaaar!

Crash Bash (PST)

Ação, Eurocom
Lançamento: novembro de 2000

O perverso Neo Cortex e um bando de capangas voltam atormentando Crash e seus amigos, mas desta vez resolverão as diferenças numa espécie de gincana maluca, disputando 25 provas diferentes em que os personagens se esbofeteiam fazendo a maior pirraça. Os jogadores que pretendem estourar caixotes e arremessar tranqueiras nos adversários optam por uma turma já conhecida da série (Coco, Dingodile, Polar, Tiny Tiger, além de outros). Parece que o marsupial e todo o resto da cambada vão farrear bastante.

Dino Crisis 2 (PST)

Ação, Capcom
Lançamento: sem previsão

O terror pré-histórico volta um ano após o incidente com as experiências do Dr. Kirk. Agora o alvo é a cidade Edward City, que transformou-se num ambiente sanguinário repleto de predadores à espreita de presas fáceis. Dessa vez, entretanto, pode-se escolher entre os agentes especiais Dylan e Regina, responsáveis pelas investigações no gênero. Os cenários incluirão mais ambientes abertos (campos e florestas), habitados por mais de dez tipos de criaturas inteligentes a ponto de realizar emboscadas.

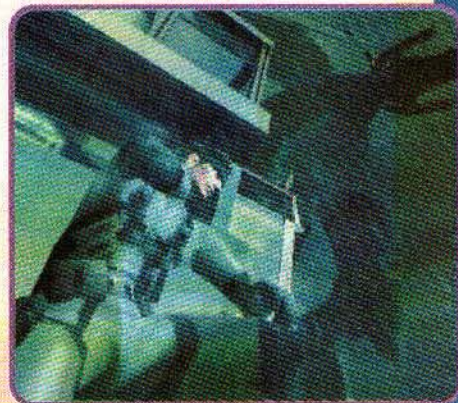
Fear Effect: Retro Helix (PST)

Ação, Kronos
Lançamento: sem previsão

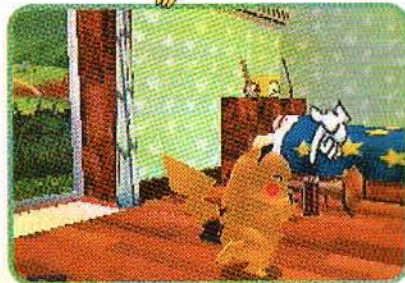
O enredo de Retro Helix traz fatos ocorridos antes do Fear Effect original. Nessa versão a sensual assassina Hana Tsu-Vachel recebe a ajuda de Rain (uma loura deliciosa) e também dos mercenários Jakob Deke e Royce Glas. Os cenários são futuristas passando-se em locais como Hong Kong, Manhattan e até na tumba perdida do imperador chinês. O thriller mais adulto dos 32 bits supera a marca dos 60 tipos de inimigos e o clima está pesadíssimo, aumentando as cenas com apelos sexuais e violentos.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2)

Ação, Konami
Lançamento: sem previsão

O agente especial Fox Round, que atende pelo codinome Solid Snake, prepara-se para enfrentar outra missão de alto risco, envolvendo conspirações do governo e os projetos secretos da máquina batizada de Metal Gear Ray – provavelmente de uso nuclear. Respirando espionagem, suas ações básicas (agachar, atacar, rastejar) estão presentes e, claro, serão acrescentadas novas técnicas para aumentar o realismo. Os ambientes militares são maioria e as trilhas compostas por orquestras já estão confirmadas.

Hey you, Pikachu! (N64)

Simulador, Nintendo
Lançamento: sem previsão

Cansado das batalhas Pokémon? Aproveite e relaxe ao lado do fiel companheiro Pikachu. Nesse pokéjogo seu objetivo é cuidar do rato elétrico, mantendo-o feliz e saudável. Para interagir com o bichinho virtual o jogador usa uma espécie de headset (fones e microfone) e, pelo sistema de reconhecimento de voz (somente no idioma inglês), manda o roedor fazer ações como brincar, comer, correr, dormir e realizar uma série de outras tarefas. Mas seja camarada, afinal o Pikachu pode acabar fugindo!

Paper Mario (N64)

RPG, Intelligent Systems
Lançamento: dezembro de 2000

Finalmente a continuação do inesquecível RPG do Mario. Desta vez sua missão é levar o italiano gorducho a um universo mágico que mistura ambientes em 3D com personagens em 2D. A trama ainda não foi revelada, mas Bowser já garantiu a vaga de vilão e os desafios serão surpreendentes. O mascote da Nintendo encontrará uma galera conhecida pelos fãs e, claro, poderá descolar armaduras, equipamentos, itens e outros elementos característicos da versão original. Nosso herói pançudo tem muito a fazer!

Mario Tennis (N64)

Esporte, Nintendo
Lançamento: setembro de 2000

Vamos decidir tudo na base da raquetada! Mas fique tranqüilo, pois ninguém sai machucado e a galera resolve suas diferenças em disputadas partidas de tênis. Para entrar nas quadras escolhem-se 16 personagens como Luigi, Waluigi, Wario, Yosh, entre outros – cada qual com habilidades diferentes – e a única exigência é divertir-se. Estão presentes toques característicos da série e os atletas poderão soltar poderes como bolas de fogo, cascas de banana, cascos de tartaruga (hehe). Se cuida, Guga!

Pokémon Puzzle League (GBC, N64)

Estratégia, Nintendo
Lançamento: sem previsão

Quem disse que Treinador Pokémon não trabalha engana-se. Os caras dão duro, conquistam insígnias, capturam monstros, enfrentam mestres, treinam criaturas e isso tudo ainda não é o suficiente, afinal agora eles também fritarão neurônios resolvendo quebra-cabeças em tabuleiros virtuais. A ação é simples e consiste em encaixar peças coloridas formando linhas e seqüências de blocos para eliminá-los da tela. Claro, há outros 16 personagens com o mesmo objetivo – e todos tentarão impedir seus avanços.

Tony Hawk's Pro Skater 2 (PST)

Esporte, Neversoft
Lançamento: sem previsão

Os skatistas mais radicais de todos os tempos retornam em alta velocidade num ritmo de pura adrenalina. Nessa nova versão, além do lendário Tony Hawk, estarão presentes feras reais como Steve Caballero e Rodney Mullen para completar a equipe de 13 atletas – até o brasileiro Bob Burnquist marca presença. Esbanjando nas novas manobras destruidoras, podem-se efetuar combos aéreos durante as competições que rolam por cenários como estacionamentos, parques, ruas e até fases criadas pelo jogador. Yeah!

The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64)

RPG, Nintendo
Previsão: novembro de 2000

Passados dois meses desde o episódio Ocarina of Time, durante uma perseguição ao mascarado Stalkid, Link acaba transportado para uma dimensão na qual o planeta corre perigo. Agora, o pequeno hyruliano parte numa jornada incrível, visitando cenários fantásticos e gigantescos – o visual é deslumbrante! Ao longo do caminho podem-se encontrar rostos familiares como Ingo, Malon e a própria princesa Zelda e, mudando radicalmente a ação, agora o herói usa máscaras mágicas para ganhar novas habilidades.

Gran Turismo 2000 (PS2)

Corrida, Polyphony
Lançamento: sem previsão

Seqüência do melhor simulador de corrida já visto, GT 2000 mostra um nível de detalhes nunca conferido antes, trazendo ainda mais opções para regular os equipamentos e veículos. Os cenários estão recebendo um acompanhamento especial para aumentar o realismo, sendo esperadas até variações climáticas durante as provas – as diferenças entre as pistas de asfalto e de terra serão evidentes. O número de carros ainda não foi revelado, mas as expectativas apontam para algo superior a 700 carangos. Vrum!

Oddworld: Munch's Oddysee (PS2)

Aventura, Oddworld Inhabitants
Lançamento: sem previsão

A luta pela liberdade não é algo conquistado facilmente, e o atrapalhado herói Abe é quem sente isso na pele ao tentar salvar sua estúpida raça da extinção. Acontece que nesse terceiro capítulo da série o personagem receberá a ajuda também de Munch, um alienígena simpático com habilidades e movimentos próprios. O visual de Oddworld continua impressionante, trazendo ainda mais efeitos especiais aos cenários (ambientes externos na maioria) e há promessas de quebra-cabeças mais apimentados. Putz!!!

Eternal Darkness (N64)

Ação, Silicon Knights
Lançamento: sem previsão

O cheiro de carnificina paira no ar! Graças a um bando de fanáticos seguidores de uma seita demoníaca, uma horda de criaturas adormecidas há milênios ameaça despertar e eliminar todas as formas de vida da face da Terra. Ambientado num enredo forte, trazendo magia negra e sacrifícios humanos, a equipe de produtores (criadora da série Legacy of Kain) promete um clima de suspense em ambientes medievais (calabouços, castelos, masmorras, saguões, torres), envoltos por enigmas e quebra-cabeças.

Sonic Adventure 2 (DC)

Aventura, Sega
Lançamento: final de 2000

O gorducho doutor Robotinik reaparece com seus planos de conquista mundial e, mais uma vez, apenas o ouriço Sonic e seus companheiros (existem mais personagens que a versão original) podem intervir o tirano. O enredo final ainda não está definido, mas o porco-espinho azulado percorrerá mais ambientes urbanos que antes e, pelos cenários selvagens, poderá explorar desde montanhas gélidas até o fundo do oceano – aliás, os efeitos especiais exibidos estão avançados e aumentam a interação na aventura.

Sonic Shuffle (DC)

Aventura, Sega
Lançamento: final de 2000

O porco-espinho mais descolado e turbinado dos videogames junto a uma cambada de personagens da série caem na gandaia em concursos hilários. Durante as competições, os jogadores se vêem em situações estranhas e, numa prova de resistência física, os competidores entram na boca de crocodilos tentando mantê-la aberta (nhac!). Algumas disputas são individuais, enquanto em outras formam-se equipes. Os heróis que se destacarem nos testes de habilidade ganham o direito de enfrentar a vilã futurista Void.

Agosto

DC

Jogo	Gênero
Armada 2	Ação
D2	Ação
Deep Fighter	Luta
ECW: Anarchy Ruins	Esporte
NFL Quarterback Club 2001	Esporte
Power Stone 2	Luta
Sega GT: Homologation	Corrida
Sydney 2000	Esporte

GBC

Jogo	Gênero
Animorphs	Ação
Bowling	Esporte
Carmageddon 2	Corrida
Donkey Kong Country 2	Aventura
Dragon Tales	Ação
Jack Nicklaus Golf	Esporte
Jimmy White's Cue Ball	Esporte
Seadoo Hydrocross 2001	Corrida
Sydney 2000	Esporte
T-Rex	Ação

N64

Jogo	Gênero
Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber	RPG
Polaris SnoCross 2001	Corrida

PST

Jogo	Gênero
ECW: Anarchy Ruins	Esporte
Kengo: Master of Bushido	Ação
Re-Volt 2	Corrida
Rock Raiders	Ação
Tenchu 2: Birth of the Assassins	Ação

Fotos: Carol do Valle

Vagabundos na rede

Banda, que carrega um Nintendo 64 no carro usado nas turnês, dá nota 10 à diversão proporcionada pelos jogos em rede

O que é jogo em rede? Partidas em redes podem ser feitas de várias maneiras, mas na prática são várias máquinas (computadores, fliperamas, videogames) interligadas, nas quais os jogadores podem interagir num mesmo cenário, disputando os jogos ombro a ombro em tempo real. É demais!

No caso dos computadores, os games podem ser jogados pela Internet (contra adversários de todo o mundo) ou pela Intranet (contra seus jogadores nas proximidades) – a rede local.

Durante as partidas em rede os jogadores podem interagir uns com os outros de modo cooperativo ou em duelos frenéticos... e geralmente a galera prefere os combates em que vale tudo. Pois é, daí pra frente é só mergulhar de cabeça no monitor e debulhar a rapaziada.

É quase impossível expressar com palavras a adrenalina que rola durante as partidas. Nos confrontos os jogadores ficam bastante concentrados e com sentidos à flor da pele. Entre os jogos mais estimulantes estão os de tiro, preferidos pela maioria dos desafiantes conectados – afinal sua própria vida (virtual) está em jogo. É matar ou morrer!

Entre essa galera de viciados em rede cada vez mais aparecem os chamados clãs – que são grupos de jogadores extremamente especializados. E com isso o mercado abre o olho para um novo público, desenvolvendo diversos jogos do gênero e criando lojas especializadas por todos os cantos – elas são incríveis!

Nessas lojas os clientes encontram conforto, segurança e muita diversão! O esquema é simples e os jogadores pagam por hora jogada, escolhendo o game e a quantidade de participantes, tendo ainda a possibilidade de encher a pança com bebidas e lanches enquanto metem balas sobre os inimigos.

Nós fomos conferir uma dessas casas especializadas em rede, levando a banda *Vagabundos* para testar essa mania entre os jogadores mais fervorosos.

Ronny Marinoto

Nome - Carlos "Carlão"
Codinome - Baleia
Idade - 26
Habilidades - Táticas de rua e segurança presidencial
Instrumento - Contrabaixo e voz
Videogame - Não tenho em casa, mas grudo no Fernando ou Ronald e jogo com eles. Futebol é meu estilo preferido e jogamos *FIFA '99* no Nintendo 64 do Vagamóvel.
Jogo em rede - É muita adrenalina e parecia que estava em pleno combate! Eu estava tão concentrado que o cara colocou a mão no meu ombro e eu me assustei (ahhhhh!).
Nota - 10

Nome - Rogério "Banana"
Codinome - Assassino
Idade - 26
Habilidades - Formado em espionagem pela KGB, é faixa preta em jiu-jítsu e também tem cursos em rapel e nó (mas que beleza!). Um verdadeiro combatente selvagem!
Instrumento - Bateria e voz
Videogame - Tenho um PlayStation e me amarro em *Syphon Filter* – os jogos de ação me prendem por horas – mas, como meu irmão Ronald disse, travamos na parte do foguete.
Jogo em rede - Achei o máximo! Parece que você está dentro da tela, a movimentação é rápida e tem até missão. O realismo é impressionante!
Nota - 10

Nome - Ronald
Codinome - Dino
Idade - 23
Habilidades - Atirador de elite
Instrumento - Percussão e voz
Videogame - Tenho um PlayStation e me divirto nos jogos de futebol e *Road Rash*, que é muito engraçado e legal! Mas meu game preferido é *Syphon Filter*... só que travei na cena do foguete.
Jogo em rede - Adorei. E o melhor de tudo é poder tirar um sarro dos adversários que estão ao seu lado. Esse lance de poder ouvir o pessoal choramingando e gritando ao seu redor é puro aditivo. Achei demais escutar "Pô, você me acertou!"
Nota - 10

Nome - Adriano
Codinome - Régis Bittencourt
Idade - 27
Habilidades - Táticas de guerrilha
Instrumento - Guitarra e voz
Videogame - Não tenho em casa, mas quando estou no Vagamóvel estouro miolos alheios em *Doom* (Nintendo 64). Mas já tive outras experiências jogando alguns simuladores de guerra e vôo no PlayStation.
Jogo em rede - Maravilhoso! É ação a dar com o pau! Você chega a pensar que está mesmo dentro do ambiente e após cinco minutos de jogo seus dedos até tremem... e olha que já fui militar da aeronáutica!!!
Nota - 10

Nome - Fernando
Codinome - Tartaruga
Idade - 23
Instrumento - Teclado e voz
Habilidades - Especialista em explosivos
Videogame - Tenho um PlayStation e arrebento em jogos como *FIFA*, *Fórmula 1* e *Resident Evil*. Os jogos de esporte me atraem bastante e tiro duelos animais contra meu irmão.
Jogo em rede - Animal! O confronto é direto contra o inimigo, com todo mundo caçando um ao outro sem pestanejar.
Nota - 10

Vagabundos - São donos de sucessos como *Relaxa* e *Vagabundo Eu Sou*, além de outras dez faixas que completam o CD *Seja Feliz, Seja Vagabundo*.
Vagamóvel - Veículo de transporte dos *Vagabundos*. O carango traz equipamentos como ar condicionado, bancos reclináveis, televisor... e um Nintendo 64 para relaxar durante as viagens.
Nosso Test Drive foi realizado com o jogo *Unreal Tournament*, na Monkey (uma casa especializada em jogos de rede). Leia mais sobre *Unreal Tournament* na página 79.
Monkey - Alameda Santos, 1217, telefone 283-4445. Filiais em Moema e Campinas.

Valkyrie Profile (PST)

RPG, Enix
1 jogador, 2 CDs (Japonês)

Num enredo clássico de RPG, duas crianças são separadas ainda pequenas e, anos depois, encontram-se para definir o destino de suas vidas e salvar sua terra natal das forças malignas que assolam as redondezas. Dando bastante ênfase às falas, a história é recheada de conversas e, durante as batalhas, os protagonistas combinam seus estilos (guerreiro e feiticeira) para superar os desafios. Claro, ao longo da jornada podem-se coletar anéis, armas, armaduras e outros equipamentos essenciais à aventura.
Nota geral - 7,0

Há belas cenas que enriquecem o enredo envolvente da aventura

Os cristais indicam os pontos onde pode-se salvar seu progresso

No início os adversários não causam problemas, já os magos encontrados mais à frente são durões

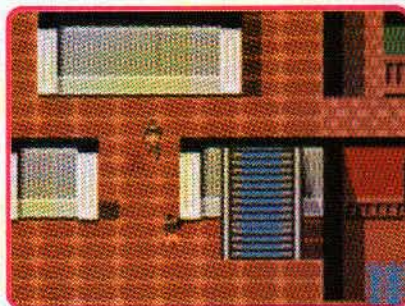
Jet de Go! (PST)

Simulador, Taito
1 jogador, 1 CD (Japonês)

Vista o uniforme de comandante, aperte os cintos e tenha uma boa viagem. Nesse simulador você entra na cabina dos aviões da empresa de aviação JAL (Japan Air Lines) e, entre os objetivos, realiza cruzeiros, decolagens, pousos, ficando ainda sujeito às condições de clima e horário. As aeronaves variam desde bimotores até jatos (alguns podem levar 560 passageiros) e, além de pilotar, é possível entrar em contato com a torre e até passar instruções de vôo aos passageiros – detalhes legais!
Nota - 6,0

Nos cruzeiros preste atenção ao radar para manter a rota

Tom Clancy's Rainbow Six (GBC)

Ação/estratégia, Crawfish Interactive
1 jogador, Cartucho

Durante a partida, com a mira sobre o alvo, atire até ele cair

Os soldados designados para sua equipe também ajudam nas trocas de tiro

Não fraqueje, soldado! Seguindo os passos do grupo de elite Rainbow Six – esquadrão especializado em ações antiterroristas –, será preciso partir em missões de alto risco por todo o globo terrestre. Liderados pelo comandante John Clark, os integrantes da tropa especial encaram desde eliminações até resgates. Do lado adversário, entretanto, não há facilidades e os grupos neonazistas estão preparados com um arsenal semelhante ao de sua equipe – explosivos, granadas, metralhadoras, pistolas, rifles.
Nota geral - 5,0

Devil Man (PST)

Ação/aventura, Bandai
1 jogador, 1 CD (Japonês)

Soterrado por 1.000 anos, o demônio consegue libertar-se, manifestando-se por uma máscara amaldiçoada. Misturando a eterna guerra entre o bem e o mal, pode-se vivenciar situações envolvendo anjos e demônios poderosos, enquanto o herói (uma espécie de explorador de almas) percorre cenários infestados de assombrações, espectros e aberrações grotescas. Com um ambiente desesperante e sanguinolento, o protagonista passa por enigmas que se tornam ainda mais tenebrosos com a trilha sonora fúnebre.
Nota geral - 7,0

Para atravessar locais estreitos, agache-se (botão ▲) e rasteje-se

Seus oponentes são criaturas fortes e grandes. Dê uma olhada no tamanho desta aranha demoníaca

Lembre-se de que é possível empurrar objetos (botão ■) pelo cenário

NBA in the Zone 2000 (N64)

Esporte, Konami
1 a 4 jogadores, Cartucho

Suando a camisa em cobiçadas posições do basquete, você assume o controle de feras como Karl Malone, Shaquille O'Neal, entre dezenas de outros atletas da liga norte-americana NBA. Para mostrar toda sua raça e talento é preciso bater bola enfrentando equipes de todas as regiões dos EUA, disputando amistosos, campeonatos, concursos de enterradas, de três pontos, finais. No total são 29 times (além das seleções do Leste e Oeste) que se defrontam em partidas cheias de lances e enterradas.
Nota geral - 6,5

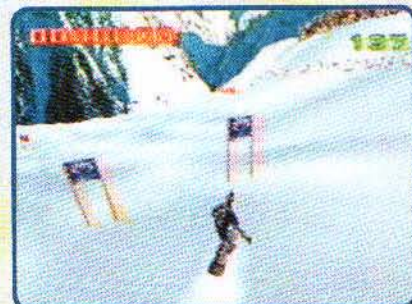
No lance livre, defina a força do arremesso (botão A) e lance a bola (botão C↑)

No modo Dunk Contest confira enterradas na opção demo

Chill (PST)

Esporte, Silicon Dreams
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Brrrrr! Pegue sua prancha de snowboard virtual e viaje até os picos mais gelados para liberar sua adrenalina descendo ladeiras de tirar o fôlego. Para deslizar com velocidade pelas três montanhas cobertas de neve estão disponíveis 21 modelos de pranchas (todas da marca Burton). Os quatro atletas (além dos secretos) podem realizar alguns movimentos especiais enquanto desviam-se de obstáculos e buscam fazer os traçados no menor tempo possível – sempre acompanhados de trilhas sonoras mal elaboradas.
Nota geral - 2,0

Yeah! Numa das fases a pista atravessa uma vila de moradores das montanhas

Nas provas de slalom, siga por entre as bandeiras para aumentar a pontuação

Durante as descidas, tome cuidado com as árvores que caem à sua frente

MTV Snowboarding (PST)

Esporte, THQ
1 ou 2 jogadores, 1 CD

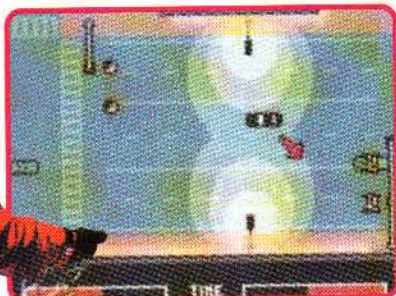
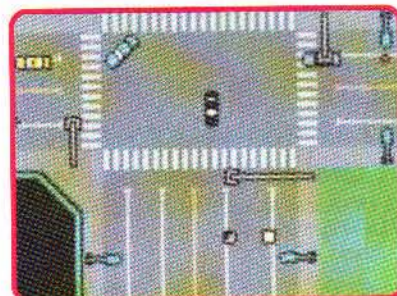
Prepare-se para fazer os adversários comerem neve. Embalado por uma trilha digna de show, pode-se escorregar desfiladeiros abaixo escutando bandas como Blink 182, Face to Face, Fear Factory, VooDoo Glow Skulls e mais seis grupos pirados. Para descer as pistas situadas no Japão, Noruega, Nova Zelândia, EUA a mais de 100 km/h, estão disponíveis seis atletas e boards das marcas Forum, K2 e LibTech. Radical em todos os aspectos, há obstáculos e rampas para desferir até seqüências de manobras aéreas.
Nota geral - 7,0

Passando pelas rampas, salte (botão X) para pegar impulso e executar manobras

Durante a apresentação você curte cenas com feras realizando manobras nervosas

Driver (GBC)

Ação/corrida, Crawfish Interactive
1 jogador, Cartucho

Bang! Como o policial Tanner você infiltra-se no mundo do crime organizado para desvendar os segredos da família Castaldi, uma das manda-chuvas da área. Metendo-se em perseguições arriscadas, é preciso fazer jogo duplo para escapar dos policiais e marginais enquanto cumpre suas missões (bancando o motorista dos mafiosos e dirigindo veículos roubados) e serviços de informante. O tira durão enfia o pé na tábua e rasga o asfalto em mais de 30 fases pelas cidades de Los Angeles, Miami, Nova Iorque.
Nota geral - 6,0

A seta vermelha indica a direção em que está posicionado seu objetivo

A visão aérea é muito favorável para realizar manobras radicais

Ghoul Panic (PST)

Tiro, Namco
1 ou 2 jogadores, 1 CD

A bruxa chorona Witchina resolveu deixar sua casa na floresta para enfeitiçar os lares da cidade. Instalada numa mansão assombrada, a vilã de vassoura transformou todos em gatos, inclusive os heróis Kevin e Lisa, que debandam a frota de inimigos assombrosos que traz caveiras, espectros, fantasmas (búúú!) e ainda inimigos satíricos como Frankie (Frankenstein) e Vladie (Drácula). Para encarar o tiroteio sobrenatural é preciso ser rápido no gatilho, encarando desafios que lembram galerias de tiros.
Nota geral - 6,5

Cuidado para não acertar alvos como bombas e gatos

Ao enfrentar Frankie, atire contra os blocos lançados pelo inimigo para destruí-los

Excitebike 64

Reviva o clássico dos 8 bits e as novidades da versão atual

Modo Excitebike 3D
No modo Challenge Round, dificuldade Pro, termine em 1º lugar.

Modo Hill Climb
No modo Gold Round, dificuldade Amateur, termine em 1º lugar.

Modo NES Excitebike
No modo Tutorial, complete todos os objetivos.

Modo Soccer
No modo Silver Round, dificuldade Novice, termine em 1º lugar.

Menu de truques
Na tela do menu principal, segure L + C → + C + ↓ e aperte A. Agora, na tela Enter a Cheat Code, digite os códigos:

Fases espelhadas (mirror) - YADAYADA.
Fases noturnas - MIDNIGHT.
Habilitar stunts - SHOWOFF.
Personagens com cabeça grande - BLAHBLAH.
Personagens invisíveis - INVISRIDER.
Todos os stunts - TRICKSTER.

As partidas são tão animais que as motos correm até sem piloto

Ridge Racer 64

Aperte os cintos e engate as marchas com tudo

Enfrente Atomic Purple (Car Attack) - No modo Grand Prix, vença a fase Stage 6.
Enfrente Extreme Green (Car Attack) - No modo Grand Prix, vença a fase Stage 6.
Enfrente Lizard Nightmare (Car Attack) - No modo Grand Prix, vença a fase Stage 7.
Enfrente Terrazi Terrific (Car Attack) - No modo Grand Prix, vença a fase Stage 6.
Minijogo Galaga '88 - No modo Grand Prix, vença a fase Stage 8.
Veículo Atomic Purple - No modo Car Attack, vença Atomic Purple.
Veículo Blinky - No modo Time Attack, submodo Free Run, em qualquer fase, dê 99 voltas.
Veículo Crazy Canuck - No modo Car Attack, fase Stage 8, siga no sentido contrário (Reverse) e vença.
Veículo Extreme Green - No modo Car Attack, vença Atomic Purple.
Veículo Galaga '88 - No minijogo Galaga '88, elimine as 40 naves.
Veículo Lizard Nightmare - No modo Car Attack, vença Lizard Nightmare.
Veículo Screamin' Eagle - No modo Grand Prix, vença a fase Stage 8.
Veículo Terrazi Terrific - No modo Car Attack, vença Atomic Purple.

Monster Truck Madness

Os grandalhões das estradas estão rangendo

Códigos especiais - Na tela Codes, digite:
Munição de bombas infinita - BRPS.
Munição de mísseis infinita - Y WNT T.
Texturas de programadores - JMPR.
Veículo flutuante - HVR PNK.
Veículos com pneus pequenos - YRDR.
Veículos rápidos - CFFNYN.
Efeitos sonoros - Durante a partida, aperte ↑ várias vezes.
Fase Alpine Challenge - No modo Circuit, dificuldade Intermediate, termine um circuito.
Fase Aztec Valley - No modo Circuit, dificuldade Beginner, termine um circuito.
Fase Death Trap - No modo Circuit, dificuldade Expert, termine um circuito.

Todas as fases (Beginner) - Na tela Codes, digite:
Fase 2 (Ruins) - G↑*NJ2L0.
Fase 3 (Junk Yard) - J*XQYN4G.
Fase 4 (The Heights) - M*0T1Q9R←.
Fase 5 (Voodoo Island) - PQ→T**LTXGR.
Fase 6 (Greenhill Pass) - S*RWXX→W0J←S2.
Fase 7 (Wastelands) - V↓*Z00RZ3MNCL↑7.
Fase 8 (Aztec Valley) - YYC5D2L3F→89↓8→B7.

Todas as fases (Intermediate) - Na tela Codes, digite:
Fase 2 (Ruins) - GBGJ5MTL.
Fase 3 (Junk Yard) - JNJMQL7S.
Fase 4 (The Heights) - MJMPT→XRN.
Fase 5 (Voodoo Island) - PBPSWR0*M5X.
Fase 6 (Greenhill Pass) - SJSVZ*3XP8QSG.
Fase 7 (Wastelands) - VBVY2X60↓FD7B2M.
Fase 8 (Aztec Valley) - YFY15093H←G↑↓59YM.
Fase 9 (Alpine Challenge) - 1N1483C6KLJDH89↑G4N.

Todas as fases (Expert) - Na tela Codes, digite:
Fase 2 (Ruins) - GKDDS0*7.

Fase 3 (Junk Yard) - JGJKLJP*.
Fase 4 (The Heights) - MSMN→M7QW.
Fase 5 (Voodoo Island) - PKPQRP↑T793.
Fase 6 (Greenhill Pass) - SKST*SDW↑C61R.
Fase 7 (Wastelands) - VOVWXVGZDF9463R.
Fase 8 (Aztec Valley) - YWYZ0YJ2G←C7961X←.
Fase 9 (Alpine Challenge) - 101231M5JLF↑C979S0D.
Fase 10 (Death Trap) - 404564P8M→←DFC↑CV32KC.

Perfect Dark

Os pistoleiros que se cuidem... ela é Dark, Joanna Dark

Habilitar armas clássicas para modo Solo - No modo Firing Range, complete os objetivos para habilitar os truques:
Arma AR53 - Todas as medalhas de ouro.
Arma CC13 - Todas as medalhas de ouro.
Arma DMC - Todas as medalhas de ouro.
Arma KF7 Special - Todas as medalhas de ouro.
Arma KLO1313 - Todas as medalhas de ouro.
Arma PP9i - Todas as medalhas de ouro.
Arma RC-P90 - Todas as medalhas de ouro.
Arma ZZT (9 mm) - Todas as medalhas de ouro.

Truques do menu Weapons for Jo	Missão	Dificuldade	Tempo
Rocket Launcher	1.3	qualquer	qualquer
Sniper Rifle	2.1	qualquer	qualquer
Super Dragon	4.3	qualquer	qualquer
Laptop Gun	5.2	qualquer	qualquer
Phoenix	8.1	qualquer	qualquer
Psychosis Gun	3.1	Perfect agent	2:00
Trent's Magnum	5.3	Agent	2:50
FarSight	6.2	Perfect agent	7:27

Truques do menu Buddies	Missão	Dificuldade	Tempo
Alien	8.1	Special agent	5:17
Hit and Run	2.1	Special agent	2:30
Hotshot	4.1	Special agent	5:00
Pugilist	1.2	Perfect agent	6:30
Velvet Dark	-	-	-

Truques do menu Fun	Missão	Dificuldade	Tempo
DK Mode	3.1	qualquer	qualquer
Play as Elvis	4.2	Perfect agent	7:59
Slo-Mo Single Player	1.2	qualquer	qualquer
Small Characters	4.1	qualquer	qualquer
Small Jo	3.2	qualquer	qualquer
Team Heads Only	5.1	qualquer	qualquer

Truques do menu Gameplay	Missão	Dificuldade	Tempo
Cloaking Device	3.2	Agent	1:30
Enemy Rockets	6.1	qualquer	qualquer
Enemy Shields	7	qualquer	qualquer
Invincible	4.3	Agent	3:50
Jo Shield	6.2	qualquer	qualquer
Marquis of Queensbury Rules	1.1	Special agent	1:30 (GB)
Perfect Darkness	5.3	qualquer	qualquer
Super Shield	7.1	Agent	1:45

Truques do menu Weapons	Missão	Dificuldade	Tempo
All Guns in Solo	9.1	Perfect agent	5:31 (GB)
Classic Sight	1.1	qualquer	qualquer
Hurricane Fists	1.3	Agent	2:03 (GB)
R-Tracker/Weapon Caches	9.1	qualquer	qualquer (GB)
Unlimited Ammo – Laptop Gun	5.2	Perfect agent	3:55
Unlimited Ammo	6.1	Special agent	7:07
Unlimited Ammo, No Reloads	5.1	Special agent	3:11
X-Ray Scanner	4.2	qualquer	qualquer

Truques para modo Combat Simulator - No modo Challenge, complete os objetivos para habilitar os truques:
Arma Callisto NTG - Complete 17 Challenges.
Arma Cloaking Device - Complete 10 Challenges.
Arma Combat Boost - Complete 15 Challenges.
Arma Crossbow - Complete 18 Challenges.
Arma Devastator - Complete 11 Challenges.
Arma DY357-LX - Complete 20 Challenges.
Arma Falcon 2 (scope) - Complete oito Challenges.
Arma Falcon 2 (silencer) - Complete três Challenges.
Arma Farsight XR-20 - Complete um Challenge.
Arma Grenade - Complete um Challenge.
Arma Laptop Gun - Complete cinco Challenges.
Arma Laser - Complete 22 Challenges.
Arma Mauler - Complete 16 Challenges.
Arma N-Bomb - Complete 21 Challenges.
Arma Phoenix - Complete 14 Challenges.
Arma Proximity Mine - Complete 12 Challenges.
Arma RC-P120 - Complete 19 Challenges.
Arma Reaper - Complete nove Challenges.
Arma Remote Mine - Complete seis Challenges.
Arma Shotgun - Complete dois Challenges.
Arma Slayer - Complete 13 Challenges.
Arma SuperDragon - Complete quatro Challenges.
Arma Tranquilizer - Complete sete Challenges.
Arma X-Ray Scanner - Complete 23 Challenges.
Fase Base - Complete 18 Challenges.
Fase Car Park - Complete 17 Challenges.
Fase Complex - Complete um Challenge.
Fase Felicity - Complete 12 Challenges.
Fase Fortress - Complete 20 Challenges.
Fase G5 Building - Complete nove Challenges.
Fase Grid - Complete 11 Challenges.
Fase Ravine - Complete cinco Challenges.
Fase Ruins - Complete 22 Challenges.
Fase Sewers - Complete 16 Challenges.
Fase Temple - Complete seis Challenges.
Fase Villa - Complete 14 Challenges.
Fase Warehouse - Complete três Challenges.
Opção Capture the Case - Complete quatro Challenges.
Opção Cloaking - Complete 16 Challenges.
Opção Hold the Briefcase - Complete dois Challenges.
Opção Pistol One-Hit Kills - Complete três Challenges.
Opção Slayer - Complete 13 Challenges.
Opção Slow Motion - Complete oito Challenges.
Opção Temple Explosives - Complete 11 Challenges.
Opção Tranquilizer - Complete sete Challenges.

Truques para modo Solo - No modo Solo, complete os objetivos para habilitar os truques:
Dificuldade Perfect Darkness - No modo Solo, na dificuldade Perfect Agent ou superior, complete todas as fases.
Fase Duel - No modo Carrington Institute Firing Range, conquiste graduação Bronze. Feito isso, no modo Solo, pegue todas as armas.
Fase Maian SOS - No modo Solo, na dificuldade Special Agent ou superior, complete todas as fases.
Fase Mr. Blonde's Revenge - No modo Solo, na dificuldade Agent ou superior, complete todas as fases.
Fase WAR! - No modo Solo, na dificuldade Perfect Agent ou superior, complete todas as fases.

Violar site Carrington Institute - Para entrar no site da agência de inteligência, no Carrington Institute, entra na área Agents Only, use as senhas:
Password: pal32ver21z.
Username: solaris.

Depois de tratar os dentes dessa forma, este aí não terá cáries pelo resto da vida

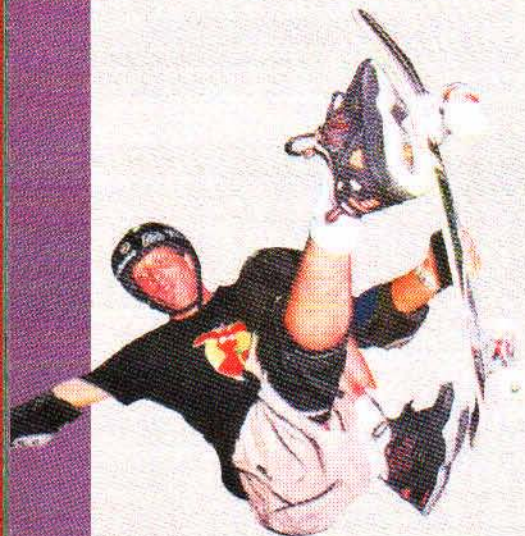
Uau! Perfect Dark não dispensa violência para aumentar o realismo das cenas

ECW Hardcore Revolution

Truques - No modo Career, complete os objetivos a seguir:
Modo Custom Wrestler Textures - Usando Tommy Dreamer, termine.
Modo Ego - Usando Chris Chetti, termine.
Modo Hangman - Usando Sal E. Graziano, termine.
Personagem Beulah McGillicutty - Vença ECW Tag Team.
Personagem Bill Alfonso - Usando Rob Van Dam, termine.
Personagem Cyrus the Virus - Vença ECW World TV.
Personagem Joel Gertner - Vença Acclaim.
Personagem Joey Styles - Vença Acclaim.
Personagem Judge Jeff Jones - Usando Mike Awesome, termine.
Personagem Louie Spicolli - Vença ECW World Heavyweight.
Personagem Taz - Vença ECW World Heavyweight.
Personagem The Sheik - Vença ECW Tag Team.
Personagem Tommy Rich - Vença ECW World TV.
Personagens cabeça aleatória - Usando Louie Spicolli, termine.
Personagens cabeça grande - Usando Rhino, termine.
Personagens cabeça pequena - Usando Roadkill, termine.
Personagens gordos - Usando Spike Dudley, termine.
Personagens mão grande - Usando Jason, termine.
Personagens pé grande - Usando Balls Mahoney, termine.
Personagens sem cabeça - Usando Taz, termine.
Tudo em ajudantes - Defenda o título ECW World Heavyweight cinco vezes.

Os personagens podem ser secretos, mas o resultado é o mesmo: PORRADA

Tony Hawk's Pro Skater

Mostre que skatista de verdade sabe voar

Truques - Durante a partida, pause, segure L e digite:
Barra de especial infinita - X, Y, B, ↓, ↑, →.
Estatísticas em 10 - X, Y, ↑, ↓.
Estatísticas em 13 - A, X, X, Y, ↑, ↓.
Opção Random Start - X, B, A, ↑, ↓.
Partida slowmotion - B, →, ↑, ↓, B, →, ↑, X, Y.
Personagem Private Carrera - Y, ↑, Y, ↑, B, ↑, ←, Y (*).
Personagens com cabeça grande - X, B, ↑, ←, ←.
Seleção de fases - Y, →, ↑, X, Y, ←, ↑, X, Y.
Todos os truques - B, →, ↑, ↓, B, →, ↑, X, Y.
Obs.: (*) Controlando Officer Dick.

Truques para Career - No modo Career, complete os objetivos para habilitar os truques:
Personagem Officer Dick - Pegue 30 tapes.
Video Bails - Controlando qualquer personagem, pegue três medals.
Video Neversoft Bails - Controlando Officer Dick, pegue três medals.
Videos Ending - Controlando todos os personagens, pegue três medals.

Movimentos especiais - Cada personagem possui manobras exclusivas. Confira:

Andrew Reynolds
Backflip - ↑, ↓, B (4.000 pontos).
Heelflip Bluntside - ↓, ↓, Y (pontos variados).
Triple Kickflip - ←, ←, X (1.500 pontos).

Bob Burnquist
Backflip - ↑, ↓, B (4.000 pontos).
Burntwist - ←, ↑, Y (pontos variados).
One Footed Smith Grind - →, →, Y (pontos variados).

Bucky Lasek
Fingerflip Airwalk - ←, →, B (2.000 pontos).
Kickflip McTwist - →, →, B (4.000 pontos).
Varial Heelflip Judo - ↓, ↑, X (2.500 pontos).

Chad Muska
360 Shove-it Rewind - →, →, X (1.500 pontos).
Front Flip - ↓, ↑, B (4.000 pontos).
One Foot Thumpin - →, ↓, Y (pontos variados).

Elissa Steamer
540 Flip - ←, ↓, B (1.500 pontos).
Backflip - ↑, ↓, B (4.000 pontos).
One Foot Nosegrind - ←, ←, Y (pontos variados).

Geoff Rowley
Backflip - ↑, ↓, B (4.000 pontos).
Darkslide - ←, →, Y (pontos variados).
Double Hard Flip - →, ↓, X (1.500 pontos).

Jamie Thomas
540 Flip - ←, ↓, X (1.500 pontos).

Yeahhh! Tony Hawk mostra por que é considerado o melhor skatista da história e dá show nas manobras aéreas

Front Flip - ↓, ↑, B (4.000 pontos).
One Foot Nosegrind - ↑, ↑, Y (pontos variados).

Kareem Campbell
Casper Slide - ↑, ↓, Y (pontos variados).
Front Flip - ↓, ↑, B (4.000 pontos).
Kickflip Underflip - ←, →, X (1.500 pontos).

Officer Dick
Assume The Position - ←, ←, Circle (1.575 pontos).
Neckbreak Grind - ←, →, Y (pontos variados).
Yeeeehaw Frontflip - ↓, ↑, B (4.000 pontos).

Private Carrera
Ho-Ho-Ho - ←, ↑, Y.
Somi Spin - ←, ↓, B.
Well Hardflip - →, ←, X.

Rune Glifberg
Christ Air - ←, →, B (2.100 pontos).
Kickflip McTwist - →, →, B (4.000 pontos).
Triple Kickflip - ↑, ↓, X (1.575 pontos).

Tony Hawk
540 Board Varial - ←, ←, X (2.000 pontos).
360 Flip to Mute - ↓, →, X (1.500 pontos).
Kickflip McTwist - →, →, B (4.000 pontos).
The 900 - →, ↓, B (8.000 pontos).

Test Drive 6

Uau! Vários carros possantes e cenários exóticos

Controlar carros (tela de informações) - Na tela de seleção de veículos, escolha um veículo e, na tela de informações, segure L1 + R1 e mova o direcional.
Truques - No modo Race Menu, na tela Enter Your Name, digite:
Desabilitar checkpoints - FFOEMIT.
Ganhar 6 milhões - AKJGQ.
Habilitar checkpoints - NOEMIT.
Modo Stop the Bomber - RFGTR.
Todas as fases - ERERTH.

Quem quer dinheirooo? Cheio de grana os carros e equipamentos não são problema

Medal of Honor

Defenda sua pátria contra os nazista da Segunda Guerra

Ganhar medalhas - Termine todas as missões eliminando 95% dos inimigos e mantendo 75% da energia:
Missão 1 - Distinguished Service Medal.
Missão 2 - Army Commendation Medal.
Missão 3 - American Campaign Medal.
Missão 4 - Legion of Merit.
Missão 5 - Norweigan War Cross.
Missão 6 - Soldier's Medal.
Missão 7 - Victory Medal.
Missões 1 a 7 (*) - Silver Star.
Missões 1 a 7 (**) - Medal of Honor.
Missões 1 a 7 (***) - Dreamworks Medal of Valor.
Obs.: (*) Termine todas as missões.
Obs.: (**) Termine todas as missões, com graduação de medalhas.
Obs.: (***) Termine todas as missões, com graduação de três estrelas em todas as fases.
Ligar Secret Codes - Termine as missões, pegue graduação 3 estrelas em todas as fases:
Missão 1 - Nifty Multiplayer Powerups.
Missão 2 - American Movie Mode.
Missão 3 - Temperamental Tocsin.
Missão 4 - Wireframe Mode.
Missão 5 - 4x Firing Rate.
Missão 6 - Reflecting Shots.
Missão 7 - Unlimited Ammo.
Todas as missões - Audie Murphy Mode.

Truques (Secret Codes) - Na tela Options, Password, digite:
Fase Game Werks - MACOOCOO.
Ligar Gallery 1 - INVASION.
Ligar Gallery 2 - BIGGRETA.
Ligar Gallery 3 - DASBOOT.
Ligar Gallery 4 - STUKA.
Ligar Gallery 5 - KOMET.
Ligar Gallery 6 - TWOSIXTWO.
Ligar Gallery 7 - MISSLEAGUE.
Ligar Gallery Victory - VICTORYDAY.
Ligar Picture-Adrian Jones - AJRULES.
Ligar Picture-Lynn Henson - COOLCHICK.
Ligar Picture-Staff Gallery - DWIGALLERY.
Ligar Picture-Team Gallery - DWIMOHTEAM.
Ligar truque 4x Firing Rate - ICOSIDODEC.
Ligar truque American Movie Mode - SPRECHEN.
Ligar truque Audie Murphy Mode - MOSTMEDALS.
Ligar truque Nifty Multiplayer Powerups - DENNISMODE.
Ligar truque Reflecting Shots - GOBLUE.
Ligar truque Unlimited Ammo - BADCOPSHOW.
Ligar truque Wireframe Mode - TRACERON.
Missão 1 - RETTUNG.
Missão 2 - ZERSTOREN.
Missão 3 - BOOTSINKT.
Missão 4 - SENFGAS.
Missão 5 - SCHWERES.
Missão 6 - SICHERUNG.
Missão 7 - EINSICKERN.
Missão 8 - GESAMTHEIT.
Personagem Bismarck - WOOFWOOF.
Personagem Colonel Hermann Müller - BIGFATMAN.
Personagem Felix - HOODDOWN.
Personagem Günther - GUNTHER.
Personagem Heinrich - HEINRICH.
Personagem Helmut - HELMUT.
Personagem Jimmy Patterson - JIMMY.
Personagem Kurt & Rosi - SMPSMDMILK.
Personagem Manon - MANON.
Personagem Noah - BEACHBALL.
Personagem Nutcracker Nazi - NUTCRACKER.
Personagem Otto - HERRZOMBIE.
Personagem Robbie - ROBBIE.
Personagem Ulf - ULF.
Personagem Velociraptor - SSPIELBERG.
Personagem Wernher von Braun - ROCKETMAN.
Personagem William Shakespeare - PAYBACK.
Personagem Winston Churchill - FINESTHOUR.
Personagem Wolfgang - HOODUP.

Wipeout 3

Pilote naves animais deslizando pelas circuitos secretos

Controlar Autopilot - Durante a partida, usando o Autopilot, próximo à bifurcação, aperte ← ou →.
Dificuldade Phantom - No modo Single Race, nas dificuldades Rapier, Vector, Venon, usando todos os veículos, em todas as pistas, termine em 1º lugar.
Fases secretas - No modo Single Race, em qualquer categoria (Phantom, Rapier, Vector, Venon), usando qualquer veículo, termine em 1º lugar, nas fases:
Fase Hi-Fumii - Mega Mall, Porto Kora, Sampa Run, Stanza Inter.
Fase Manortop - Hi-Fumii, Mega Mall, P-Mar Project, Porto Kora, Sampa Run, Stanza Inter.
Fase P-Mar Project - Hi-Fumii, Mega Mall, Porto Kora, Sampa Run, Stanza Inter.
Fase Terminal - Hi-Fumii, Manortop, Mega Mall, P-Mar Project, Porto Kora, Sampa Run, Stanza Inter.
Fases secretas Prototypes - No modo Single Race, usando todos os veículos, em todas as fases, termine em 1º lugar nas dificuldades:
Fase 5101/np62 - dificuldade Vector.
Fase 5102/mg71 - dificuldade Venon.
Fase 5103/aw72 - dificuldade Rapier.
Fase 5104/ aw73 - dificuldade Phantom.
Largada rápida - Na largada, mantenha as barras de aceleração (azul) e energia (cinza) emparelhadas até a mensagem Go.
Modo Challenge/Combo Challenge - No modo Challenge, nas variações Race, Time, Weapon, termine em 1º lugar.
Modo Prototypes - No modo Single Race, em qualquer categoria, usando todos os veículos, em todas as fases, termine em 1º lugar.
Opção Establish Link - Na tela Options, segure Select + Start.
Truques - No Options, Game Setup, Default Names, Default Name Player One, escreva:
Ligar Hit-Slowdown - NOWHEELS.
Ligar White Turbos - BEBEDEE.
Máximo em Hyperthrust, Shield - GEORDIE.
Máximo em Hyperthrust - MOONFACE.
Máximo em Weapons - DEPUTY.
Modo Establish Link - LINK.
Tudo em Challenge - THEHAIR.
Tudo em Prototypes - CANER W.
Tudo em Tournament - BUNTY.
Tudo em categorias - JAZZNAZ.
Tudo em fases - WIZZPIG.
Tudo em veículos - AVINIT.
Veículos secretos - No modo Single Race, em qualquer categoria (Phantom, Rapier, Vector, Venon), em qualquer fase, termine em 1º lugar, usando os veículos:
Veículo AG-Systems - Auricom Ind, Feisar, Goteki45, Pirhana-a, Qirex [RD].
Veículo Assegai - AG-Systems, Auricom Ind, Feisar, Goteki45, Pirhana-a, Qirex [RD].
Veículo Icaras - AG-Systems, Assegai, Auricom Ind, Feisar, Goteki45, Pirhana-a, Qirex [RD].
Veículo Qirex [RD] - Auricom Ind, Feisar, Goteki45, Pirhana-a.

Gran Turismo 2: The Real Driving Simulator

Na carreira de piloto de testes, dirija os melhores carros do planeta

Os veículos mais avançados têm um desempenho bem melhor e seguem pelas curvas sem complicações

Aumentar número de dias - No Gran Turismo Mode Disc, durante qualquer fase, na tela com a mensagem Start Race, selecione Exit.
Obs.: Repetir o procedimento várias vezes.
Créditos finais (Arcade) - No Arcade Mode Disc, dificuldade Professional, termine todas as fases em 1º lugar.
Créditos finais (Gran Turismo) - No Gran Turismo Mode Disc, modo GT League, termine todas as fases em 1º lugar.
Fase Motor Sports Land - No Gran Turismo Mode Disc, pegue a licença S.
Obs.: Habilitar no modo Time Trial, no Arcade Mode Disc.
Fase Sinthesizer - No Gran Turismo Mode Disc, pegue a licença S.
Obs.: Habilitar no modo GT League, no Gran Turismo Mode Disc.
Ganhar licença S - No Gran Turismo Mode Disc, pegue as licenças A, B, International A, International B, International C.
Todas as fases (Arcade) - No Gran Turismo Mode Disc, pegue a licença S.
Veículos das licenças -
No Gran Turismo Mode Disc, pegue a medalha de ouro:
Veículo 3000 GT LM Edition - Licença International C.
Veículo Del Sol LM Edition - Licença International B.
Veículo Dodge Concept Car - Licença A.
Veículo FTO LM Edition - Licença International A.
Veículo Spoon S2000 - Licença B.
Veículo Toyota GT-ONE Race Car '99 - Licença S.
Veículo Mark Martin's NASCAR #6 Ford Taurus - No Gran Turismo Mode Disc, pegue o veículo Ford Taurus, equipe as melhores peças e acione Racing Modification.
Veículo Nissan 300ZX GTS FedEx - No Gran Turismo Mode Disc, modo GT League, fase Pacific League, termine a 3ª fase em 1º lugar.

Vandal Hearts 2

Mostre que é fera nos RPGs aumentando o desafio da aventura

Modo Advanced - Termine a aventura pegando todas as armas e habilitando o final bom. Agora, na tela com a mensagem Press Start, usando o controle 2, digite
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, R1.

No modo avançado os inimigos tornam-se bem mais difíceis

Speed Punks

Enfie o pé na tábua e levante a poeira das pistas

Enfrente Beemer - No modo Tournament, dificuldade hard, termine todas as fases em 1º lugar. Agora, no modo Bonus, selecione submodo Challenge.
Enfrente Cosworth - No modo Tournament, dificuldade easy, termine todas as fases em 1º lugar.
Agora, no modo Bonus, selecione submodo Challenge.

Largando rápido os inimigos ficam pra trás e torna-se fácil coletar itens especiais

Enfrente Tetsuo - No modo Tournament, dificuldade medium, termine todas as fases em 1º lugar. Agora, no modo Bonus, selecione submodo Challenge.
Escolha Beemer - No modo Bonus, submodo Challenge, vença Beemer.
Escolha Cosworth - No modo Bonus, submodo Challenge, vença Cosworth.
Escolha Tetsuo - No modo Bonus, submodo Challenge, vença Tetsuo.
Largada rápida - Na largada, segure os comandos brake e acelerate e, quando a luz verde acender, solte o brake.
Turbo fácil - Em qualquer modo, durante a partida, segure
← + Acelerate + Brake + Left Powerskid ou
→ + Acelerate + Brake + Right Powerskid, faça 720° (2 voltas) e solte os comandos.

Hot Shots Golf 2

Deixe a preguiça de lado e anime suas partidas de golfe

Reiniciar fácil - Durante a partida, aperte L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start.
Personagens Gex - No modo Vs, vença Gex (série Gex).
Personagens Sir Daniel - No modo Vs, vença Sir Daniel (série MediEvil).
Personagens Sweet Tooth - No modo Vs, vença Sweet Tooth (série Twisted Metal).

Se os personagens normais já são hilários... imagine os outros secretos

Muppet RaceMania

Os fantoches avacalham durante as corridas e querem mais...

Todos os veículos - Durante a partida, pegue vários itens (frutas) e, enchendo a barra de turbo, aperte R2.
Obs.: Repita o procedimento várias vezes para habilitar todos os veículos.

Coletando as frutinhas até encher a barra pode-se optar entre ganhar personagens secretos ou usar o turbo

Ridge Racer 5

Vrummm! Deixe as garotas loucas com os veículos envenenados

Campeonato Baron GP - No modo Grand Prix, classe Extra, termine o campeonato Gale GP.
Campeonato Gale GP - No modo Grand Prix, classe Extra, termine o campeonato Bravery GP.
Campeonato Monarch GP - No modo Grand Prix, classe Extra, termine o campeonato Baron GP.
Classe Extra - No modo Grand Prix, classe Standard, termine o campeonato.
Controlar apresentação - Durante a apresentação, controle as cores dos vídeos (botões L1 e R1).
Fases para Time Attack (extra) - No modo Grand Prix, classe Extra, termine todos os campeonatos.
Fases Reverse (Extra) - No modo Time Attack, classe Extra, em todas as fases, consiga 1º lugar nos recordes Fastest Lap e Total Time.
Modo 99 Lap - No modo Time Attack, classe Extra, em todas as fases, consiga 1º lugar nos recordes Fastest Lap e Total Time.
Modo Duel - No modo Time Attack, classe Standard, em qualquer fase, consiga 1º lugar nos recordes Fastest Lap e Total Time.
Modo Free Run - No modo Grand Prix, classe Standard, termine o campeonato.

Legal! As imagens ficam cheias de efeitos especiais alucinantes

Modo Pac-Man - Em quaisquer dos modos, acumule mais de 3.000 km rodados.
Opção Car Design - No modo Grand Prix, classe Extra, termine todos os campeonatos.
Modo Time Trial - No modo Grand Prix, classe Standard, termine o campeonato.
Mostrar debug info - Durante a partida, com os controles analógicos ligados, segure Select por três segundos.
Veículo Danver Spectra - No modo Duel, vença Danver Spectra.
Veículo Kamata Angelus - No modo Duel, vença Kamata Angelus.
Veículo Rivelta Crinale - No modo Duel, vença Rivelta Crinale.
Veículo Solort Rumeur - No modo Duel, vença Solort Rumeur.

Tekken Tag Tournament

Caia na pancadaria controlando todos os lutadores do campeonato

Modo Gallery - No modo Arcade, termine o jogo treze vezes.
Modo Tekken Bowl - No modo Arcade, termine o jogo nove vezes.
Modo Theater - No modo Arcade, termine o jogo uma vez.
Todos os personagens - No modo Arcade, termine o jogo na quantidade de vezes indicada:
Alex e Roger - seis vezes.
Angel e Devil - treze vezes.
Bruce Irvin - duas vezes.
Jack-2 - três vezes.
Kazuya Mishima - oito vezes.
Kuma e Panda - sete vezes.
Kunimitsu - uma vez.
Lee Chaolan - quatro vezes.
Mokujin e Tetsujin - doze vezes.
Ogre - nove vezes.
Prototype Jack - onze vezes.
True Ogre - dez vezes.
Wang Jinrey - cinco vezes.

Pow! Soc! Catapimba! Os personagens secretos têm um visual arrepiante e golpes com movimentos bem realistas

Tom Clancy's Rogue Spear: Urban Operations

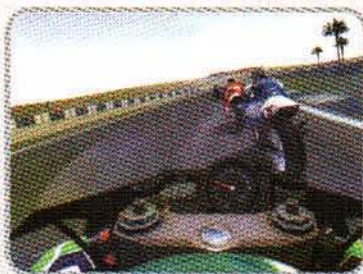
Mantenha o sangue frio e concentre-se nos terroristas

Truques - Durante a partida, aperte [Enter] e, na tela de comunicações, digite os códigos:
Desabilitar IA - NOBRAINER.
Personagem invencível - AVATARGOD.
Personagens da equipe invencíveis - TEAMGOD.
Personagens invisíveis - THESHADOWKNOWS.
Renovar inventário - 5FINGERDISCOUNT.

Usando personagens invencíveis fica fácil avancar pelos cenários

GP 500

Acelere fundo e saia ralando o joelho pelo asfalto

Truques - No modo Single Race, na opção Player Name, digite:
Pilotos fantasmas - GHOSTRIDERS.
Pilotos pelados - REDJOCKS.
Veículo Kenny Roberts Jr.'s Bike - !JUNIOR!.
Veículo Scooter - !SCOOTER!.
Veículos secretos (nove motos) - BEAMTEAM.

Pilotar as motocas mais potentes do planeta é verdadeira loucura

Worms Armageddon

Pegue sua minhoca (epa!) e destrua os inimigos

Truques - Durante a partida, complete os objetivos para habilitar os truques:
Arma arco e flecha poderosa - No modo Disciplinas de Treino, fase Euthanasia, conquiste medalha de ouro.
Arma granada poderosa - No modo Disciplinas de Treino, fase Artillery Range, conquiste medalha de ouro.
Arma revólver poderosa - No modo Disciplinas de Treino, fase Rifle Range, conquiste medalha de ouro.
Arma super banana bomb poderosa - No modo Tentar uma Missão, complete a fase 33.

Ahhhhh! Minhocas, mantenham a barriga pra dentro e o peito estufa

Caixotes com arma ovelha - No modo Disciplinas de Treino, fase Crazy Crates, conquiste medalha de ouro.
Cenários indestrutíveis - No modo Tentar uma Missão, complete a fase 25.
Equipamento jetpack ilimitada - No modo Tentar uma Missão, complete a fase 8.
Equipamento visão laser - No modo Tentar uma Missão, complete a fase 4.
Fase Worm Age - No modo Tentar uma Missão, em todas as fases, conquiste medalha de ouro e grau de elite.
Gravidade baixa - No modo Tentar uma Missão, complete a fase 20.
Mais arma ovelha - No modo Disciplinas de Treino, fase Super Sheep Racing, conquiste medalha de ouro.
Personagens ensangüentados - No modo Disciplinas de Treino, fase Basic Training, conquiste medalha de ouro.
Personagens invencíveis - No modo Jogar um Deathmatch, conquiste grau de elite.
Personagens invisíveis (Deathmatch) - No modo Tentar uma Missão, complete a fase 16.
Personagens rápidos - No modo Tentar uma Missão, complete a fase 13.

Star Trek: Armada

Explore o universo nessa saga de ficção científica

Truques - Durante a partida, aperte [Esc] e digite os códigos:
Lista de truques (Multiplayer) - PHONEHOME.
Melhorar armas - CANOFWHOOPASS.
Melhorar energia - SHOWMETHEMONEY.
Pular fases - KOBAYASHIMARU.

A conquista do universo ou mesmo uma batalha são emocionantes

Nox

Desbrave a aventura usando mutretas espertas

Truques - Durante a partida, aperte [F1] e, acionando a caixa de diálogos, digite RACOIAWS, aperte [Enter] e depois os códigos:
Ganhar habilidade - CHEAT ABILITY.
Ganhar mana - CHEAT MANA.
Ganhar ouro - CHEAT GOLD #
(# = quantidade de ouro).
Lista de truques - HELP CHEAT.
Personagem invencível - SET GOD.
Pular para fase - CHEAT LEVEL #
(# = número da fase).
Transportar-se para # - CHEAT GOTO #
(# = nome do local).
Transportar-se para coordenadas - CHEAT GOTO XX,YY
(X e Y = coordenadas).

Sua jornada torna-se muito mais fácil usando alguns macetes

Hot Shots Golf 2

Saia da frente da bola

O clima não é dos melhores, nem os golfistas. Mas a diversão em campo é garantida

Esqueça tudo o que você conhece sobre golfe... deixe de lado o elitismo, etiqueta, formalidade, hierarquia e você terá a série Hot Shots Golf. Ou seja, golfe aqui é uma prática esportiva popular.

Mesmo numa face escrachada do gênero, o jogo é um verdadeiro simulador e traz uma série de opções realistas. Assim, notam-se mudanças na direção e intensidade dos ventos, variações no clima (ensolarado, chuvoso, nebuloso) com partidas realizadas durante qualquer estação (inverno, outono, primavera, verão), mudando a performance dos jogadores.

Bem, é verdade que os 13 personagens (dez secretos) não lembram atletas profissionais, porque são tipos como CDFs, gorduchos, musculosos, patricinhas, raquíticos, velhos e até estrelas de séries como Gex, MediEvil, Twisted Metal. São pessoas quase normais que se divertem a valer desferindo tacadas pelos sete campos (quatro secretos) divididos em 18 buracos cada. Engana-se quem acha que os amadores jogam mal, afinal eles têm mais de dez tacos (modelos de madeira, metal, resina) e ainda podem melhorar seu desempenho com os prêmios das vitórias.

Passeando pelos campos, estão disponíveis os modos 9-Hole Par 3 (disputa com três tacadas), Match Play (disputa por um buraco), Stroke (disputa pelos 18 buracos), Training (treino), Tournament (campeonato), Vs (contra). As novidades da versão ficam nos gráficos totalmente 3D, inclusive com personagens poligonais no estilo superdeformado (baixinhos e cabeçudos). Diversão garantida em todas as classes sociais!

Humberto Martinez

Os cenários ganharam um aspecto mais realista. Este aqui mostra o Monte Rushmore ao fundo

Realizando uma tacada com a barra de força no máximo aparece a mensagem nice shot – dando mais força e precisão que o normal

Nessa versão os personagens ganham bolas e tacos secretos, melhorando a performance de todos os atletas

Tela do jogo

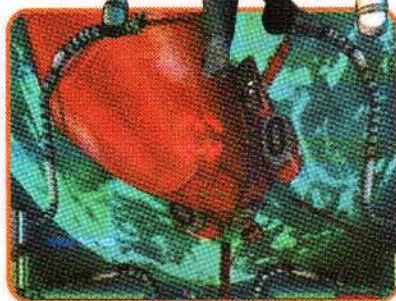
- Distância do ponto inicial até o buraco
- Direção e velocidade do vento
- Número de jogadas
- Número do buraco
- Barra de força
- Tipo de taco
- Força do taco
- Posição da tacada
- Distância até o buraco

Comandos

- ↑ - Elevar câmera
- ↓ - Abaixar câmera
- ▲ - Aproximar câmera
- ● - Afastar câmera
- X - Tacada
- ■ - Tacada especial
- L1/R1 - Selecionar taco
- R2 - Acionar câmera original
- Start - Mapa

Esporte = $$$$$

A participação de temas esportivos cresce a cada ano. Empresas como Acclaim, Electronic Arts e Konami enfatizam o realismo, entretanto, esportes como cricket e golfe (tidos como desinteressantes e tediosos) estão ganhando popularidade por deixarem de lado a simulação, enfatizando a ação nas partidas – a versão Hot Shots Golf original ficou três meses entre os jogos mais vendidos no mercado japonês

Internet
www.claphanz.co.jp
www.scei.co.jp

Luta estelar

A saga espacial continua e desta vez os mercenários traçam o destino da galáxia

No último episódio da trilogia *Colony Wars*, quem está no controle é o mercenário Alexander Lyron Valdemar, um ex-minerador que pretende dar à sua vida um propósito mais digno, talvez até definindo o futuro do sistema solar. Alexander foi inspirado pelo discurso de General, o mentor das forças da League – um grupo rebelde que luta contra a tirania do atual governo liderado pelas tropas da Navy. Mas como Lyron é um mercenário, ao longo de sua jornada poderá optar por seguir o destino que achar mais conveniente, fazendo jogo duplo entre as duas facções, ou mesmo mantendo-se neutro no confronto. Yeah!

Sobrevoando até os locais mais remotos, pode-se viajar por cinco sistemas solares (dois deles conhecidos do episódio *Vengeance*), sobrepujando 50 missões envolventes (algumas delas na órbita de planetas) com objetivos que variam entre assalto, defesa, escolta e outros. No total são oito espaçonaves à disposição entre os 88 modelos encontrados. As naves trazem equipamentos avançados, um arsenal de 32 armas, além de apetrechos como contramedidas e sinalizadores. Ou seja, poder de fogo não faltará!

Vagando universo adentro, *Red Sun* mostra-se superior aos outros episódios. O realismo é incrível e a influência das leis físicas é evidente – assim o controle ganhou respostas precisas e rápidas. O ambiente é rico, mostrando um enredo que traz 28 cenas belíssimas e músicas regidas por orquestra, dando um clima épico à jornada. Yes!

Humberto Martinez

Use a câmera externa, facilitando a localização dos alvos inimigos

Completando as missões espaciais, procure pelos teletransportadores

Durante as missões, alguns aliados transmitem instruções. Fique ligado!

Piloto espacial sofre com sua profissão – entre os contratempos estão frotas inimigas

O mesmo engine

Alguns fabricantes utilizam os mesmo engine (programa que desenvolve games) para criar diversos jogos – facilitando a produção. O uso da técnica não significa que os games são pouco inovadores ou, necessariamente, parecidos. Alguns exemplos de jogos que usam o mesmo engine são: *Colony Wars* e *G-Police*; *GoldenEye 007* e *Perfect Dark*; *NFL Quarterback Club* e *Turok*; *Spider-Man* e *Tony Hawks's Pro Skater*.

Tela de jogo

Comandos

- ▲ - Travar mira
- ● - Lança-mísseis
- X - Arma normal
- ■ - Nada
- L1 - Diminuir velocidade
- L2 - Girar sobre o eixo
- R1 - Aumentar velocidade
- R2 - Girar sobre o eixo
- Select - Mudar câmera
- Start - Acionar opções

Internet
www.colonywars.com
www.psygnosis.co.uk
www.psygnosis.com

NHL Rock the Rink

Pancadaria gelada!!!

Calce os patins de gelo e aqueça os músculos para descer a cacetada nas quadras

Prepare seu equipamento de hóquei para situações extremas, afinal esse jogo não é nenhuma simulação do esporte, mas sim uma versão pauleira das partidas. Nas quadras não há faltas ou regras e o juiz ladrão deixa rolar de tudo (deve ter engolido o apito). É só rodar o puck (disco) e a baixaria tem início com chutes, empurrões, socos, voadoras – só faltou dedo no olho! Durante os combates... quer dizer, partidas, quatro corajosos atletas de cada equipe deslizam pelas quadras e podem apelar para supertacadas que afundam os adversários. E se você acha que a roubalheira pára por aí enganou-se, pois quando a sirene toca os atletas mais nervosos entram num ringue de gelo onde resolvem suas diferenças no braço.
Para esquentar as 13 quadras de gelo estão disponíveis 28 equipes fictícias (20 delas secretas) que reúnem brutamontes de diversos tipos (caipiras, mafiosos, militares, psicóticos, etc.). Os modos presentes são: Arcade, com partidas de exibição; NHL Challenge, trazendo campeonatos organizados pelo computador; King of the Rink, em que os jogadores podem criar seus próprios torneios.

O clima aqui é manter a bagunça... o narrador esgoela-se para incentivar a desordem e, acompanhando o ritmo dos chutes e socos, rolam músicas do gênero hard rock, inclusive uma faixa da famosa banda Hole. No aspecto visual, apesar de simples, traz personagens grandes e diversas animações de golpes – empurrar os adversários para fora das quadras, arremessando-os para as vidraças é demais. Yeah!

Ronaldo Testa

Brasileiros no gelo

O hóquei sobre o gelo é mania em todos os Estados Unidos – um verdadeiro vício – mas aqui no Brasil a galera prefere deslizar em patins com rodas, disputando partidas em quadras e ruas asfaltadas. Em 1905, na região central da cidade de São Paulo (SP), um inglês chamado Mr. Harris, dono do antigo rinque de patinação Colombo, organizou as primeiras partidas do esporte entre seus clientes brasileiros.

Uma boa tática para marcar gols é avançar correndo pelas laterais, tocar para um jogador posicionado no centro e rebater o disco rapidamente

Logo que escutar a sirene, aperte R2 para entrar num ringue de gelo

Após muita pancadaria pode-se curtir essa comemoração hilária

Após os gols ainda rola baixaria. Aproveite para descontar toda a sua raiva!

No modo NHL Challenge, vença duas equipes para habilitar tacos e patins secretos

Internet
www.easports.com
www.ea.com

Galerians

Terror de psicopata

Abra sua mente para o que a ciência não conhece... ou pelo menos diz desconhecer

O ano é 2550. A humanidade já passou por atrocidades, doenças, guerras, mas há algo de assustador que não imaginávamos ter de enfrentar, algo que desconhecíamos e que foi criado por cientistas, algo superior que pode voltar-se contra nós... algo chamado Galerians.

Os galerianos são humanos com DNA alterado que desenvolveram poderes paranormais incríveis. Esses mutantes têm os sentidos aguçados e dominam as técnicas da pirocinésia, telecinésia, telepatia. Ou seja, podem fazer objetos e pessoas pegarem fogo ou até mesmo explodirem – um terror!

Em meio a esse ambiente fúnebre você está no papel do galeriano Rion, um garoto de 14 anos usado como cobaia nas experiências. Inicialmente você está preso num hospital, mas logo seus poderes o libertam e você trava uma corrida para desvendar quem são os responsáveis por sua agonia. E você tem a certeza de que fará tudo para vingar-se deles.

Ao longo da árdua jornada, Rion pode ter visões dos acontecimentos passados de locais e objetos analisados, inclusive beneficiando-se disto para resolver quebra-cabeças. Para prosseguir na trama o uso dos poderes é essencial, mas isso desgasta muito o garoto, que, para recompor-se, utiliza freqüentemente drogas pesadas – é perturbador!

Mesmo abrangendo temas adultos (drogas, paranormalidade, violência), a ação é simples, baseando-se mais nos enigmas que nos combates psicóticos. O ambiente urbano é sombrio e, para manter o temor no ar, as músicas e os gritos apavorantes acompanham oito horas de enredo intrigante.

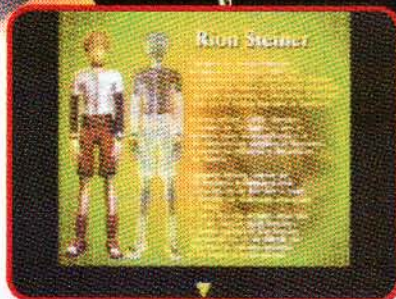
Humberto Martinez

Comandos
- X - Ação
- ▲ - Scan
- ■ - Correr
- ● - Mapa
- R1 - Carregar barra de magia
- R2 - Opções
- Start - Inventário

Quando a barra AP estiver no máximo, solte um superataque (botão R1) para devastar os inimigos das proximidades

Rion pode usar poderes psíquicos para visualizar o passado e desvendar dicas para solucionar quebra-cabeças – também recupera parte da memória

Há diversos tipos de inimigos... desde fáceis até outros Galerians – tão poderosos quanto seu personagem

Use os comprimidos para renovar a energia e a magia

Nessa aventura também é possível encontrar uma série de arquivos e pastas que revelam informações importantes sobre o mistério que envolve a trama

Galerians

Ação	Gráficos	7,0
	Som	6,5
	Jogabilidade	7,5
Fabricante	Diversão	8,0
Ascii	Nota Final	7,2

Jogos recomendados
- Parasite Eve (PST)
- Resident Evil (PST)
- Silent Hill (PST)

O enredo de *Galerians* é semelhante ao do longa-metragem *Akira*, misturando alta tecnologia, conspiração governamental, experimentos bizarros, manipulação genética, poderes paranormais, violência desmedida. O desenho animado japonês – uma obra-prima produzida pelo gênio Katsuhiro Otomo – foi lançado em 1998, fazendo um tremendo sucesso e sendo aclamado pela crítica, mas nunca chegou aos videogames.

Internet
www.asciient.com
www.cravegames.com

Street Sk8er 2

Voe alto nos skates

A primeira série de skate dos 32 bits volta cheia de novidades e está animalesca

O retorno de *Street Skater* era esperado, afinal quando foi lançado em 1999, tornou-se o primeiro jogo de skate dos 32 bits – e logo o gênero tornou-se sucesso, lançando outros títulos para os skatistas. Agora, ganhando mais fôlego, a série traz novos elementos para radicalizar nos centros urbanos.

Subindo na prancha, a ação desenrola-se no estilo street (mas traz movimentos adeptos do vertical) com os desafiantes encarando ruas nas metrópoles de Londres, Miami, Moscou, Washington, entre outras –, sempre com caminhos alternativos. Os estágios são abarrotados de obstáculos (árvores, bancos, cones, latas, rampas, além de veículos) que põem à prova toda a habilidade dos dez skatistas diferentes (seis secretos), que abusam na quantidade de manobras que podem ser realizadas com os 27 modelos de skates disponíveis. É nervoso, cara!

O ambiente mostra todas as condições necessárias para humilhar os oponentes e, cheios de estilo, os atletas são descolados de visual grunge e punk, usando desde bermudões e calças big até botas e cabelos verdes – maneiro!

No total são cinco modos: Competition (competição), Free Skate (treino), Create A Park (editor de fases), Multiplayer (disputa entre jogadores alternados), Pool Duel (disputa entre jogadores simultâneos). O visual também está vigoroso, trazendo muitos elementos na tela e cenários detalhados. O som que rola sobre as rodinhas traz bandas alternativas como *Citizen King, Def Toner, Ministry, Static-X*, combinando efeitos realistas. Beleza, mano!

Ronaldo Testa

Pegue todos os cristais que encontrar pelo caminho (vermelho, 2.000 pontos; azul, 4.000 pontos; verde, 9.999 pontos)

Nas apresentações os feras radicalizam nas manobras

No modo Create A Park, na tela de seleção de itens, gire (botão ■) ou selecione (botão X) a peça

Tela de jogo

Comandos

- ▲ + direcional (no ar) - Manobrar
- ● + direcional (no ar) - Manobrar
- X - Pular
- ■ - Frear
- L1 (no ar) - Girar para a esquerda
- L2 - Girar sobre o eixo
- R1 (no ar) - Girar para a direita
- R2 - Girar sobre o eixo
- Select - Mudar câmera
- Start - Acionar opções

Internet

www.ea.com
www.streetskater2.com

Trilha sonora

A maioria das músicas dos jogos de esportes radicais agrada aos jovens – inclusive trazendo faixas de bandas famosas como *Ministry*. A segunda versão de *Street Sk8er* não é diferente e, colocando-se o jogo num CD-Player qualquer, pode-se escutar a trilha sonora completa. Já para os internautas, a fabricante disponibilizou arquivos em formato MP3 que podem ser encontrados no site www.streetskater2.com.

Street Sk8er 2

Esporte

Fabricante: Electronic Arts

Gráficos	7,0
Som	7,5
Jogabilidade	6,5
Diversão	8,0
Nota Final	7,2

Jogos recomendados

Thrasher: Skate and Destroy (PST)
Tony Hawk's Pro Skater (PST)
Trickstyle (DC)

Excitebike 64

Empinando as

Os equipamentos estão preparados e os motores, vibrando. Prepare-se para os vôos

Ponha o capacete, pois a lama espirrará para todos os lados na versão 64 bits do maior clássico de supercross dos anos 80, *Excitebike*. Revivendo a obra-prima dos 8 bits, os motores ganharam novo combustível, apropriando-se dos padrões atuais – o que significa mais ação e realismo, além de incríveis gráficos tridimensionais.

Para manter a viseira limpa é preciso estar na frente dos adversários, mostrando habilidade no controle de possantes motos que agüentam trancos por terrenos bastante acidentados, rangendo seus motores em diversas pistas, variando entre os cenários fechados (arenas e ginásios) e externos (desertos, florestas, montanhas). Claro, como vida de profissional é dureza, é preciso dominar o controle em superfícies de areia, asfalto, neve, terra – mantendo o equilíbrio para não se esborrachar no chão.

Vibrando bastante, as motocas podem ser guiadas em disputas pelos modos Custom Tracks (editor de fases), Exhibition (exibição), Season (campeonato), Special Tracks (minijogos), Time Trials (contra o relógio). Livrando-se das quedas e tombos, os desafiantes seguram forte nos guidons para passar rasgando em alta velocidade por desfiladeiros, obstáculos, rampas e subidas íngremes.

Arrepiando no ambiente da nova geração, os gráficos estão deslumbrantes, mostrando cenários e personagens detalhados, inclusive com animações feitas a partir de captura de movimentos reais. A trilha também arrepia e mescla batidas de funk e hip-hop para embalar os pilotos. Empinar motos virtuais é radical!

Ronaldo Testa

Na fase The Gravel Pit, chegando nesse local, use o turbo (botões L ou Z) – pulando sobre o trem

Motoqueiro virtual

Atualmente Brian Mason é um dos melhores profissionais de supercross. Mesmo tendo apenas 20 anos, muitos já o consideram um fenômeno, afinal ele é o único piloto disputando simultaneamente as categorias 125 e 250 cilindradas. O jovem campeão passou a infância jogando *Excitebike* no Nintendo 8 bits e, convidado pela fabricante, ajudou na produção da versão 64 bits, aumentando o realismo das provas.

Tela do jogo

No modo Season, vencendo, são habilitados minijogos. Aqui você encontra até partida de futebol

Nas rampas, para realizar saltos altos, incline para trás (botão Z + ↓)

Durante a partida, cuidado para não bater na traseira dos adversários – evitando quedas desnecessárias

No replay pode-se conferir a performance de vários ângulos diferentes

motocas

Modos de jogo

Season
São os famosos campeonatos. Também é possível aprender manobras e truques.

Exhibition
Aqui os motoqueiros podem treinar em provas separadas, aperfeiçoando suas performances.

Time Trials
As disputas pelos tempos das provas rolam aqui. Os mais rápidos têm seus recordes garantidos entre feras.

Custom Tracks
Nesse local pode-se construir uma fase, selecionando todos os aspectos (curvas, inclinações, rampas, superfícies).

Special Tracks
Aqui os motoqueiros disputam minijogos habilitados nos modos Amateur, Novice, Pro, Season, Tutorial – são algumas das provas mais legais do jogo:

- **Desert** - É uma espécie de rally em pleno deserto em que seu objetivo é encontrar dez fogueiras antes dos adversários.
- **Stunt Track** - Agora o esquema é percorrer uma arena especialmente desenvolvida para a realização de manobras. Durante o trajeto não há qualquer disputa, acelerando apenas por diversão.
- **Soccer** - Jogar futebol enquanto pilota uma moto é loucura, mas é isso mesmo o que essa prova propõe aos jogadores. Goool!
- **Original Excitebike** - A nostalgia está em alta, relembrando os velhos tempos dos videogames. Aqui pode-se jogar a versão *Excitebike* do Nintendo 8 bits.
- **Hill Climb** - Febre entre competidores de supercross, as provas de subida de montanha levam seus sentidos ao extremo.
- **Excitebike 3D** - A saudosa versão original da série ganha ambientes em terceira dimensão.

Comandos

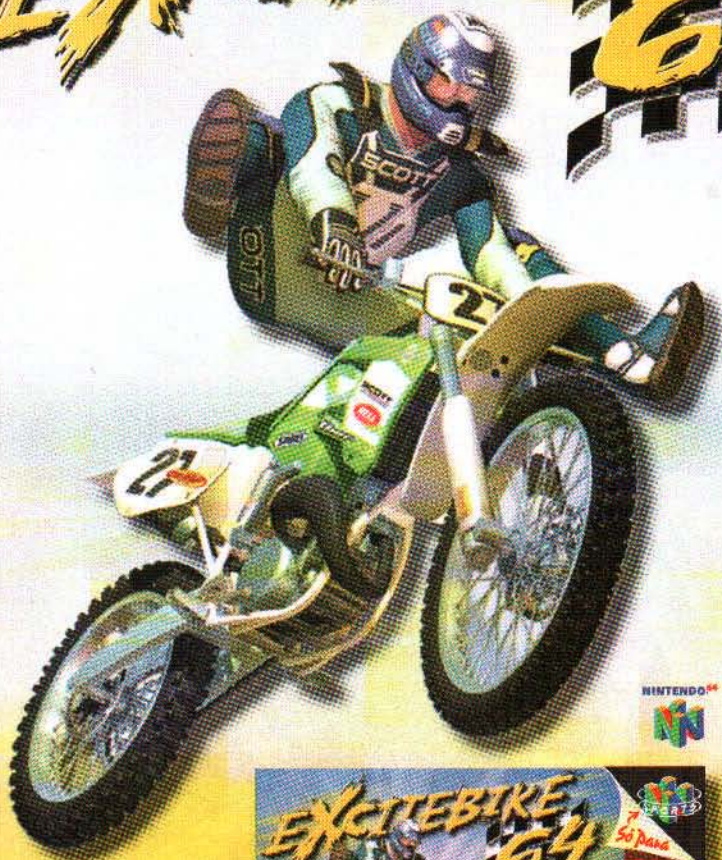
- A - Acelerador
- B - Freio/Marcha ré
- C ↑ - Seleção de câmeras
- C → - Selecionar ícones de tela
- C ↓ + direcional - Manobras
- C ← - Retrovisor
- L/Z - Turbo
- R - Derrapada
- Start - Pause

No modo Tutorial, vencendo, o modo Original Excitebike ficará disponível – habilitando o clássico do sistema Nintendo 8 bits

Na fase Canyon Chasm, chegando nesse local, acelere para saltar e, durante o vôo, incline para frente (botão Z +↓) – atravessando o desfiladeiro

Internet
www.excitebike64.com
www.leftfield.com
www.nintendosports.com

Na tela de seleção de personagens, escolha a cor do veículo (botão C↑) e do personagem (botão C →)

Cuidado com a temperatura do motor. Quando sua moto esquenta demais ela apresenta falhas e perde velocidade

3x R$ 56,33

GRÁTIS!
CHAVEIRO TETRIS Jr.*
8 Jogos Diferentes!
EXCLUSIVO:
PARA OS PRIMEIROS 50 PEDIDOS!

OS MESMOS PERIGOS, AS MESMAS EMOÇÕES, NENHUM ARRANHÃO!

EM EXCITEBIKE O REALISMO DO SUPERCROSS E DO MOTOCROSS FOI RECRIADO COM PERFEIÇÃO E NEM POR ISSO O GAME É DIFÍCIL DE JOGAR: PISTAS BEM AMPLAS, UM ÓTIMO SISTEMA DE DERRAPAGENS E CONTROLES APURADOS FAZEM DE EXCITEBIKE O MELHOR GAME DE MOTOCROSS LANÇADO ATÉ HOJE!

- TRÊS TIPOS DE MOTOCICLETAS: 80, 125 E 250CC!
- PISTAS EM AMBIENTES INTERNOS E EXTERNOS, NOVO EDITOR DE PISTAS!
- MODOS DE JOGO PARA QUATRO JOGADORES SIMULTÂNEOS, INCLUSIVE "FUTE-CROSS"!
- EXCITEBIKE ORIGINAL ESCONDIDO NO GAME (COM A VERSÃO ORIGINAL E UMA VERSÃO 3D)!
- PISTA NO DESERTO QUE MUDA A TODO INSTANTE!
- COMPATÍVEL COM CARTUCHO DE EXPANSÃO DE MEMÓRIA, RUMBLE PAK E CARTUCHO DE MEMÓRIA!

POKÉMON STADIUM

OS POKÉMONS EVOLUÍRAM: E VÃO LUTAR NO SEU N64!

3x R$ 66,33

PERFECT DARK

3x R$ 66,33

TONY HAWK'S PRO SKATER

3x R$ 56,33

DONKEY KONG 64

3x R$ 73,00

MARIO PARTY 2

3x R$ 56,33

JET FORCE GEMINI

3x R$ 56,33

MARIO PARTY

3x R$ 46,33

COMMAND & CONQUER

3x R$ 43,00

RIDGE RACER 64

3x R$ 56,33

ALL STAR TENNIS 99

3x R$ 49,67

RAYMAN 2

3x R$ 56,33

TARZAN

3x R$ 56,33

MARIO KART 64

3x R$ 43,00

QUAKE 2
3x R$ 46,33
SHADOW MAN
3x R$ 49,67
STAR WARS: RACER
3x R$ 49,67
CASTLEVANIA 64
3x R$ 49,67
TOY STORY 2
3x R$ 56,33
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
3x R$ 49,67
YOSHI'S STORY
3x R$ 43,00
BANJO-KAZOOIE
3x R$ 43,00
1080° SNOWBOARDING
3x R$ 43,00
WWF ATTITUDE
3x R$ 49,67
BODY HARVEST
3x R$ 23,00
MULTI RACING CHAMPIONSHIP
3x R$ 23,00
SOUTH PARK
3x R$ 26,33
BIO FREAKS
3x R$ 19,67
WIPEOUT 64
3x R$ 19,67
FIGHTERS DESTINY
3x R$ 23,00
TUROK 2
3x R$ 26,33
FORSAKEN
3x R$ 19,67
NINTENDO 64
GRÁTIS 1 GAME SURPRESA
3x R$ 183,00
OU EM 10x R$ 66,01
ANIS
KIWI
JABUTICABA
TANGERINA
CEREJA
UVA
CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33
CARTUCHO DE MEMÓRIA
3x R$: 16,33
CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R$: 23,00
RUMBLE PAK
3x R$: 16,33
Nintendo
by gradiente
F-ZERO
3x R$ 29,67
A LENDA DE ZELDA
3x R$ 29,67
INTERNATIONAL SSTAR SOCCER
3x R$ 23,00
CONTROLLER EXTRA
3x R$ 19,00
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
3x R$ 99,67
OU EM 10x R$ 35,95
GRÁTIS 01 GAME: SUPER MARIO WORLD
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.
www.dshop.com/nintendo
(0**11) 7266-7777
DIRECTSHOPPING
CÓDIGO NA07A
Preços válidos até 31/07/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,5% ao mês, somente para cartão de crédito. (*) Somente os 50 primeiros compradores de Excite Bike 64 ganharão chaveiros

RayCrisis

Força em alerta geral

Desbrave os confins do universo a bordo das naves mais modernas já desenvolvidas

Num futuro distante o espaço não representa liberdade aos povos pacíficos, pois as estrelas são controladas por impérios tiranos que escravizam planetas inteiros. Algumas populações arriscam-se em pequenas rebeliões, mas os governantes possuem uma força esmagadora. Assim, para superar as dificuldades, pesquisadores dessas culturas subjugadas desenvolveram protótipos de naves de assalto, pequenas o suficiente para ultrapassar a artilharia inimiga, mas poderosas o bastante para enfrentar as maiores astronaves imperiais. São as tropas da elite RayCrisis.

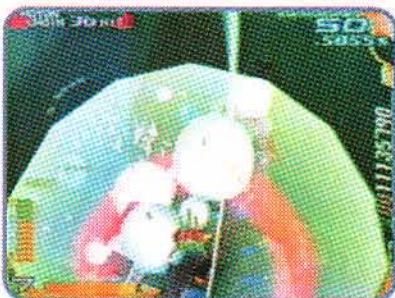
Com a sorte lançada, defendendo milhares de almas sob a mira ditadora, suas habilidades como piloto espacial são requisitadas para desafiar as forças armadas adversárias. A princípio estão disponíveis três espaçonaves (carregadas com armamentos exclusivos), mas outras podem ser incorporadas a sua frota particular. Entre os equipamentos estão bombas magnéticas, mísseis teleguiados, raios próton, raios laser e uma superbomba capaz de devastar exércitos inteiros quase instantaneamente.

Viajando pelo espaço sideral estão disponíveis os modos Special (saga completa) e Original (saga resumida). As tarefas incluem missões em cenários 3D e sua nave sobrevoará por bases militares, centros urbanos, desertos, oceanos (por baixo d'água também) e no perigoso espaço sideral. A ação desenrola-se na vertical e as barreiras inimigas mecanizadas aproximam-se atacando de todos os lados, mantendo a tensão constante e sentidos à flor da pele.

Ronny Marinoto

No modo Original, selecione três fases e inicie seus vôos rumo aos confins do universo

Pegue o máximo de itens coloridos que encontrar pelo caminho – cor azul aumenta arma secundária; cor vermelha aumenta arma primária

Em alguns momentos a tela fica tão poluída que a visualização dos cenários e das naves torna-se quase impossível

Durante a partida, quando estiver em momentos de extrema necessidade, use a superbomba (botão ●)

Tela de jogo

No cinema

Você sonha tornar-se um piloto estelar? Se a resposta for positiva assista ao filme *O Último Guerreiro Estelar* (*The Last Star Fighter*). No longa-metragem um jovem quebra o recorde do arcade *Star Fighter* e é convocado para ingressar no conselho intergaláctico numa batalha contra hordas militares que pretendem dominar o universo. Pois é, quem sabe quebrando o recorde de *RayCrisis*, pinta uma surpresa?

Comandos

- **● - Arma especial**
- **■ - Arma primária**
- **X - Arma secundária**
- **Start - Pausa**

RayCrisis

Nave/tiro

Gráficos	7,0
Som	7,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	7,0
Nota Final	7,2

Fabricante: Taito

Jogos recomendados:
Einhänder (PST)
Thunder Force 5: Perfect System (PST)
R-Type Delta (PST)

Internet
www.taito.co.jp

Muppets vêm turbinados

O sapo Caco e companhia aceleram seus carangos numa corrida empolgante

Bem vindo ao universo insano dos Muppets! Independente do que esteja esperando, saiba que os personagens aqui são todos doidos, e quem não toma cuidado acaba levando uma mordida na perna ou coisa pior. Bom, o lance rolando é que a cambada dos bonecos Muppets resolveu cair na folia e tratou de organizar uma série de competições hilárias seguindo o estilo corrida maluca.

Entre os fantoches estão Animal, Fozzie, Gonzo, Piggy... e o famoso Caco, completando uma turma de 25 personagens alienados (17 deles, secretos). Claro, como os pilotos não são nem um pouco convencionais (tem cachorro, porco, rato, sapo, urso), também são variados os tipos de veículos – roncando forte com motores de bugue, jipe, nave, trator e até um queijo com rodas entre os calhambeques mais estranhos já vistos.

Durante as provas pode-se apanhar itens especiais (estrelas e frutas) que permitem atacar os adversários usando armas como bombas saltitantes, chicletes gigantes, galinhas desesperadas, peixes teleguiados – uma loucura!

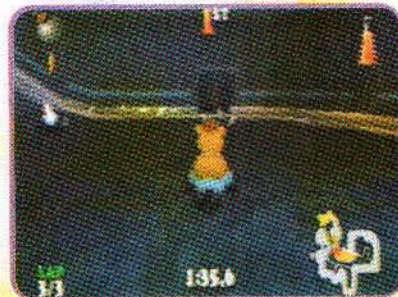
Deixando os motores ligados, estão disponíveis os modos de aventura, batalha, campeonato, corrida (alguns deles, secretos), nos quais pode-se habilitar uma série de truques.
Os cenários são engraçados, conferindo pistas em hotéis, laboratórios, museus, pântanos, praias e até cidade fantasma. O ambiente das provas é contemplado com um visual colorido e detalhado, embalados por uma melodia de jazz acelerado. Acredite, Caco e companhia ainda vão arrancar muitas gargalhadas.

Ronaldo Testa

As apresentações trazem cenas originais dos filmes e seriados

Durante as fases, pegando as frutas pode-se encher a barra de turbo. Feito isso, aperte R1 para acionar o superturbo

Tela de jogo

Armas equipadas
Colocação
Barra de turbo
Número de voltas
Tempo
Mapa

Na fase Muppets from Space, siga pela abertura na parede para encontrar um atalho, deixando os oponentes para trás

Na largada, para sair rápido, aperte os botões na seqüência que rola no início da prova

Muppet RaceMania

Corrida	
Gráficos	7,5
Som	6,5
Jogabilidade	6,0
Diversão	6,0
Fabricante: Traveler's Tales	Nota Final 6,5

Jogos recomendados
Crash Team Racing (PST)
Diddy Kong Racing (N64)
Mario Kart 64 (N64)

Comandos

▲ - Nada
● - Freio
X - Acelerador
■ - Pulo
L1 - Arma 1
L2 - Arma 2
R1 - Turbo
R2 - Especial
Select - Nada
Start - Pausa

O rei dos bonecos

Jim Henson, o criador das marionetes Muppets, nasceu em 1936 e iniciou carreira aos 16 anos. Sua primeira produção chamava-se *Sam and Friends*, na qual foi apresentado o personagem Caco (chamado Kermit, nos EUA). Depois disso, Henson participou no desenvolvimento do seriado infantil *Vila Sésamo* e, finalmente, criou o programa *The Muppet Show* em 1975 – tornando seus bonecos conhecidos mundialmente.

Internet

www.henson.com
www.racemania.net
www.t-tales.com

Chrono Cross

Aventura pelo

Enfrente seres mitológicos e desvende os mistérios de um mundo mágico e perigoso

Guerreiros com sede de aventura, apresentem-se à nova saga da Squaresoft! Desta vez a fábula rola 20 anos após o episódio Chrono Trigger. Tendo Serge como protagonista, sua aventura começa após ser atingido por uma onda mágica que arremeteu-o a uma espécie de dimensão paralela. Nesse novo universo, apesar dos ambientes familiares, os habitantes não o reconhecem e, piorando a situação, o herói encontra sua própria sepultura... dando início à jornada.

Superando os obstáculos, pode-se encontrar mais de 40 aliados pelo caminho, mas os combates comportam apenas três integrantes. No desenrolar da trama são visitados locais paradisíacos enquanto Serge mantém-se atento aos perigos e, para as cenas de ação, conferindo batalhas de tirar o fôlego, pode-se escolher entre mais de 60 magias diferentes causando danos consideráveis às criaturas lendárias que cruzam sua rota.

Traçando um enredo único, o envolvimento emocional é inevitável e você irá comover-se com as intrigas como se fosse sua própria vida. O clima ganha força no aspecto visual, que, num verdadeiro show de imagens, explora os limites do console, gerando cenários soberbos e apresentações em CG (gráficos computadorizados) extraordinárias que rompem a barreira da realidade e mostram com naturalidade seres mitológicos. Claro, como a história é envolvente, também vão rolar lágrimas (não adianta bancar o machão). E o melhor é que a superação dos desafios vem acompanhada por trilhas interpretadas por uma orquestra de categoria.

Humberto Martinez

Tela de jogo

Há diversas passagens importantes na aventura. E só com as respostas certas podem-se habilitar itens e personagens secretos

Na tela do mapa principal não há combates e podem-se gravar os avanços a qualquer momento

Para usar certos tipos de magias (as mais poderosas) é preciso elevar a barra de ataques ao máximo

Durante as lutas a câmera movimenta-se para mostrar todos os detalhes

Derrotando os chefes, os personagens recebem estrelas como recompensa, aumentando de nível. Juntando várias delas podem-se ganhar poderes especiais

tempo

Modo de luta

O esquema dos combates em *Chrono Cross* é diferente do visto na versão original, *Chrono Trigger*. No primeiro episódio os personagens interagiam uns com os outros para realizar seqüências de ataques (golpes e magias), mas agora cada personagem aplica seu próprio combo.

Os poderes mágicos podem ser comprados ou encontrados ao longo da jornada, sendo classificados pelas cores amarela, azul, branca, preta, verde, vermelha e até arco-íris. Cada uma dessas cores encantadas tem pelo menos nove magias diferentes, que são baseadas em elementos como fogo, gelo, terra. Como os heróis têm características diferentes e, por isso mesmo, afinidades variadas para cada tipo de magia, os integrantes só podem usar poderes correspondentes a sua capacidade. Confira alguns deles!

A especialidade de Kid está em controlar as poderosas explosões de fogo

Procure descobrir o ponto fraco dos inimigos antes de sair lançando magias

Algumas magias são devastadoras. Numa delas um meteoro atravessa o cosmo...

... para se chocar contra o planeta

Só feras

Todo grande fã de RPG jogou *Chrono Trigger* (SNES), antecessor de *Chrono Cross*. Produzido para tornar-se épico, o título mostrava enredo cativante, modo de batalha inovador e gráficos avançados (desenvolvidos em supercomputadores). Na criação estavam envolvidos feras como Akira Toryama (pai de *Dragon Ball*), Hironobu Sakaguchi (produtor de *Final Fantasy*) e Yuji Hori (desenhista de *Dragon Quest*).

Chrono Cross

RPG	Gráficos	9,5
	Som	9,0
	Jogabilidade	8,0
Fabricante	Diversão	9,5
Squaresoft	Nota Final	9,0

Jogos recomendados
Final Fantasy VII (PST)
Grandia (PST)
Lunar Silver Star Story Complete (PST)

As animações em CG arrebentam

Comandos

L1 / R1 - Trocar personagem
X - Ação
● - Correr
■ - Menu de itens-chave
▲ - Inventário
Start - Pausar
Select - Trocar personagem líder

Internet
www.chronocross.com
www.squaresoft.com
www.square.co.jp

RPG: a magia continua

Prepare seu coração, pois a fábula da lendária Mana agora conquistará os 32 bits

Em seu quarto episódio, a série Mana tornou-se um clássico dos RPGs, tendo seu auge nos 16 bits. Agora, renovada pelos recursos da nova geração, a saga retorna com o mesmo espírito (envolvendo magia e natureza) e visual admirável cheio de paisagens incrivelmente lindas. Chega a ser espantoso!

Invocando a lenda da milenar Árvore Mana, será preciso lutar ao lado das forças da natureza para manter o equilíbrio e a paz desse distante reino. A história é repleta de personagens hilários e não será difícil bater um papo com coelhos, focas e, acredite se quiser, até cebolas (hehe!).

No início de sua aventura opta-se entre duas carismáticas personagens, as quais podem selecionar armas como arco e flecha, espada, faca, lança, luva, machado, martelo, selecionando os perfis das heroínas – assim são definidas as características físicas de habilidade, resistência, velocidade e vigor entre outras. Até dois heróis participam simultaneamente e ainda pode-se receber a ajuda de outros nove personagens.

O mapa geral é revelado aos poucos, num sistema pelo qual o aventureiro posiciona as regiões (casas, castelos, vilarejos e outros). Durante a ação, mantendo o ritmo, as batalhas são em tempo real – há criaturas e monstros em todos os cantos para garantir a atividade. É obvio que as heroínas estão aptas a enfrentar os obstáculos e dispõem de magias energéticas, itens encantados (artefatos, instrumentos, pedras) e equipamentos (pergaminhos, poções, roupas) de apoio à deslumbrante jornada encantada.

Ronaldo Testa

Durante a partida, procure por essas estátuas ou recepções dos vilarejos para salvar o jogo

O visual dos cenários está de arrasar e lembra desenhos animados

Fique andando no mesmo local várias vezes e lutando para adquirir experiência e aumentar suas habilidades

Tela de jogo

Comandos

- ▲ - Pulo
- ■ - Golpe forte/aciona menu
- ● - Correr/defender
- X - Golpe fraco/ação
- L1 - Equipar magias ou habilidades
- L2 - Equipar magias ou habilidades
- R1 - Equipar magias ou habilidades
- R2 - Equipar magias ou habilidades
- Start - Aciona menu

Legend of Mana

RPG

Fabricante: Squaresoft

Gráficos	8,0
Som	7,5
Jogabilidade	8,5
Diversão	8,0
Nota Final	8,0

Jogos recomendados:
Grandia (PST)
Saga Frontier (PST)
Wild Arms 2: Second Ignition (PST)

A história se repete

Você está encantado com a série Mana e suas criaturas falantes? Então assista à *História sem Fim*. No filme um garoto que acreditava num livro mágico faz um pedido e acaba viajando até um mundo fabuloso onde encontra personagens semelhantes aos de *Legend of Mana*. Bom, como o longa-metragem tornou-se popular não será difícil encontrá-lo em locadoras ou mesmo programações das emissoras de TV. Comprove!

Internet

www.legendofmana.com
www.square.co.jp
www.squaresoft.com

TOMB RAIDER 4: A LARA CROFT DÁ UM SHOW NO SEU DREAMCAST.

SEGA

TEC TOY

CONSOLE DREAMCAST
INCLUI CAMISETA EXCLUSIVA E FRETE GRÁTIS*
- Sonic Adventure
- Disco Demo
- Garantia de 1 ano.
- PAL-M
- Bivolt

3x R$ 233,00
OU EM 10x R$ 84,05

GRÁTIS: SONIC ADVENTURE! E POR MAIS R$ 100 LEVE OUTRO GAME DE SUA ESCOLHA!*

CONTROLLER

3x R$ 39,99

TOMB RAIDER 4 LAST REVELATION

3x R$ 39,99

ARCADE STICK

3x R$ 99,99

VMU

3x R$ 33,33

RACING CONTROLLER

3x R$ 99,99

RAYMAN 2

3x R$ 43,33

CRAZY TAXI

3x R$ 39,99

VIRTUA STRIKER 2.0

3x R$ 39,99

KING OF FIGHTERS 99

3x R$ 39,99

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

3x R$ 39,99

SONIC ADVENTURE

3x R$ 46,66

NBA 2K

3x R$ 39,99

SPEED DEVILS

3x R$ 39,99

THE HOUSE OF THE DEAD 2

3x R$ 39,99

BLUE STINGER

3x R$ 43,33

MONACO GRAND PRIX

3x R$ 43,33

READY 2 RUMBLE

3x R$ 46,66

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo **(0**11) 7266-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO TA07A

Threads of Fate

Em busca da relíquia

Mais um RPG épico da Squaresoft. Agora são dois heróis com enredos independentes

Lendas sobre artefatos mágicos estão presentes nas culturas de todos os povos, mas poucos itens encantados despertam tanto interesse quanto a Relíquia. Segundo os relatos, ela foi criada por uma seita de magos que não existe mais. Entre as qualidades do item está fornecer poderes incríveis ao seu detentor. Nossa história começa seguindo os passos de aventureiros à procura da Relíquia. São os personagens Mint e Rue – heróis bem distintos. Mint é uma princesa atrapalhada e divertida que pretende recuperar seu trono para dominar o mundo... Já Rue é um guerreiro carrancudo e sério que, para corrigir seu passado trágico, busca uma forma de reaver sua amada morta e vingar-se do assassino.

Seguindo seus destinos, ambos os protagonistas seguem marchas distintas e, entre as expedições, cruzam cavernas, florestas, montanhas e até cidades suspensas. Os locais são guardados por monstros mal-encarados e quebra-cabeças. Para superar os empecilhos os viajantes têm a vantagem de possuírem habilidades especiais. Mint controla magias com elementos da natureza (água, fogo, gelo), e Rue pode transformar-se em diversos seres da mitologia local (lembram aranhas, dragões, plantas, tigres).

Seguindo o alto padrão dos RPGs da Squaresoft, a fábula é carismática e envolvente, misturando trechos de humor e mistério. O clima impressiona pela beleza dos cenários e detalhes poligonais. Além disso, as batalhas rolam em tempo real e as apresentações e movimentações são dignas de cinema – uma aventura épica!

Humberto Martinez

Controlando Rue, transforme-se em monstros para enfrentar os adversários e desvendar os quebra-cabeças

Bancando o Indiana Jones será preciso fugir de pedregulhos rolantes

Rolam cenas hilárias quando aparecem os piratas Blood e Smokey – são metidos a machões e sempre se dão mal

Comandos

- ▲ - Ataque forte
- ● - Pulo
- X - Ataque fraco
- ■ - Menu de poderes especiais
- L1 - Mover câmera para a esquerda
- L2 - Nada
- R1 - Mover câmera para a direita
- R2 - Nada
- Select - Nada
- Start - Inventário

Os donos da fantasia

Quando se trata de RPG, a Squaresoft é a maior fabricante. Criadora de títulos como *Chrono Cross, Final Fantasy, Legend of Mana, Parasite Eve*, a empresa já desenvolveu dezenas de sucessos desde a era dos videogames 8 bits. Agora, após a inauguração dos estúdios nos EUA, a softhouse expande seus projetos para o cinema, produzindo um longa-metragem de *Final Fantasy* com lançamento esperado para 2001.

Threads of Fate

RPG

Fabricante: Squaresoft

Gráficos	8,5
Som	8,5
Jogabilidade	7,5
Diversão	8,5
Nota Final	8,2

Jogos recomendados

- Alundra 2 (PST)
- Brave Fencer Musashi (PST)
- Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)

Internet

www.square.co.jp
www.squaresoft.com

Deception 3: Dark Delusion

Mais sede de vingança

A saga retorna mais violenta que nunca. Literalmente, cabeças inimigas vão rolar

Nossa aventura se passa na ilha Alendar, um lugar cercado de mistérios e lendas. O enredo tem início com a morte do rei Arcadia e a subida ao trono do perverso Frederic – que, ao tomar posse, ordenou que seus capangas saqueassem o povo. Entre as vítimas estava Lanya, uma jovem que viu sua família ser executada pelo tirano e, por sorte, escapou e aliou-se aos rebeldes. Agora, Lanya procura pelas Pedras Lendárias para adquirir a vida eterna e vingar-se do rei.

Entrando no clima fúnebre, sua tarefa é eliminar os adversários de seus domínios, realizando emboscadas para obter êxito e prosseguir na jornada. Seu maior trunfo é a arte de espalhar armadilhas pelo chão, parede, teto, além de contar com algumas arapucas do próprio ambiente. No arsenal torturante estão coisas como alçapões, bombas, catapultas, espinhos, flechas, guilhotinas, lâminas, pêndulos, rochas, serras – todos equipamentos que podem ser combinados com itens (anéis, emblemas, órbitas), permitindo criar mais de 2.000 novos engenhos mortais (ahhh!).

Para seguir o árduo caminho escolhe-se entre os modos Expert (desafio), Practice (teste), Story (jornada), Training (treino) – e durante a aventura são tomadas decisões que resultam em até quatro finais. Os ambientes fechados mostram castelos, mansões, masmorras, saguões e outros verdadeiros matadouros que inspiram o sadismo. Porém, são locais repletos de bárbaros, cavaleiros, magos, ninjas, samurais com inteligência razoável. Para encarar seu destino é preciso estômago forte.

Humberto Martinez

Só para maiores

Mesmo polêmicos, temas como drogas, morte, sexo, violência mostram-se cada vez mais presentes nos games. Parte dessa tendência deve-se aos próprios consumidores, que preferem temas adultos aos infantis – hoje nos Estados Unidos 50% dos jogadores têm mais de 18 anos. Ilustrando alguns títulos nessa linha temos: *Deception 3: Dark Delusion, Fear Effect, Galerians, Metal Gear Solid...*

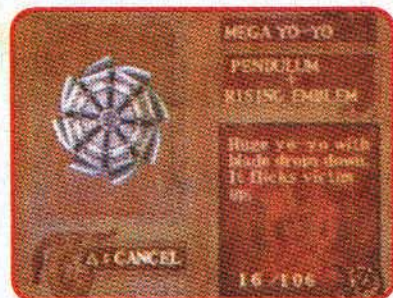
Existem armadilhas de cenários acionadas pelos cristais

Atenção aos cenários. Combine água e eletricidade; fogo e óleo

Deception 3: Dark Delusion

Ação Estratégia		
	Gráficos	5,5
	Som	7,0
	Jogabilidade	7,5
Fabricante	Diversão	8,0
Tecmo	Nota Final	7,0

Jogos recomendados

Dungeon Keeper 2 (PC)
Kagero: Deception (PST)
Trap Gunner (PST)

Pode-se combinar os itens (anel controla atributo; emblema controla armadilha e elemento; órbita controla força) para criar novas armadilhas

Há três tipos de armadilhas: chão (floor), parede (wall), teto (ceiling), cada uma acionada pelo botão da cor correspondente

Veja os históricos dos inimigos antes de iniciar a fase, pois alguns são imunes a certas armadilhas

Comandos

- ▲ - Armadilhas de teto
- ● - Inventário
- X - Armadilhas de chão
- ■ - Armadilhas de parede
- L1 - Câmera livre
- L2 - Andar de lado para a esquerda
- R1 - Câmera do personagem
- R2 - Andar de lado para a direita
- Select - Nada
- Start - Pausa

Internet

www.tecmoinc.com
www.tecmo.co.jp

Perfect Dark

Conspiração alienígena

Encare a sedutora espionagem misturando alienígenas e conspirações governamentais

Ano 2023, o centro de inteligência Carrington Institute suspeita que a empresa dataDyne esteja desenvolvendo armas em conjunto com os alienígenas Skedar. Agora, para dar início às investigações, foi convocada a agente Dark, Joanna Dark – encarregada de desvendar todos os segredos.

De arma em punho, a espiã de 23 anos faz misérias dos inimigos, perfurando seus corpos com projéteis de armas como bestas, escopetas, explosivos, facas, granadas, metralhadoras, pistolas, revólveres, rifles, submetralhadoras, lança-foguetes, lança-granadas, lança-mísseis – são 44 armas que misturam tecnologia alienígena e humana, todas com funções secundárias. Também estão disponíveis equipamentos, e a garota usa câmeras, computadores, detectores, óculos, radares – uma gama de parafernálias incríveis – enquanto cumpre tarefas como destruir equipamentos, eliminar adversários, investigar pistas, resgatar reféns, roubar arquivos e uma infinidade de outras ações vivenciadas pelas 21 fases (quatro delas secretas) que concluem o enredo conspirador.

Atendendo pelo codinome Perfect Dark, a gata encara os modos Solo Missions (missões), Combat Simulator (multijogador), Co-Operative (cooperativo), Counter-Operative (contra-operativo), caindo em tiroteios por cenários em arranha-céus, aviões, bases submersas, centros militares, espaçonaves alienígenas e laboratórios. E como era esperado, os controles são primorosos, permitindo até passar ordens aos aliados – sem falar na complexidade dos combates multiplayer. Incrível!

Humberto Martinez (Multiplayer)

Ronny Marinotto (Detonado)

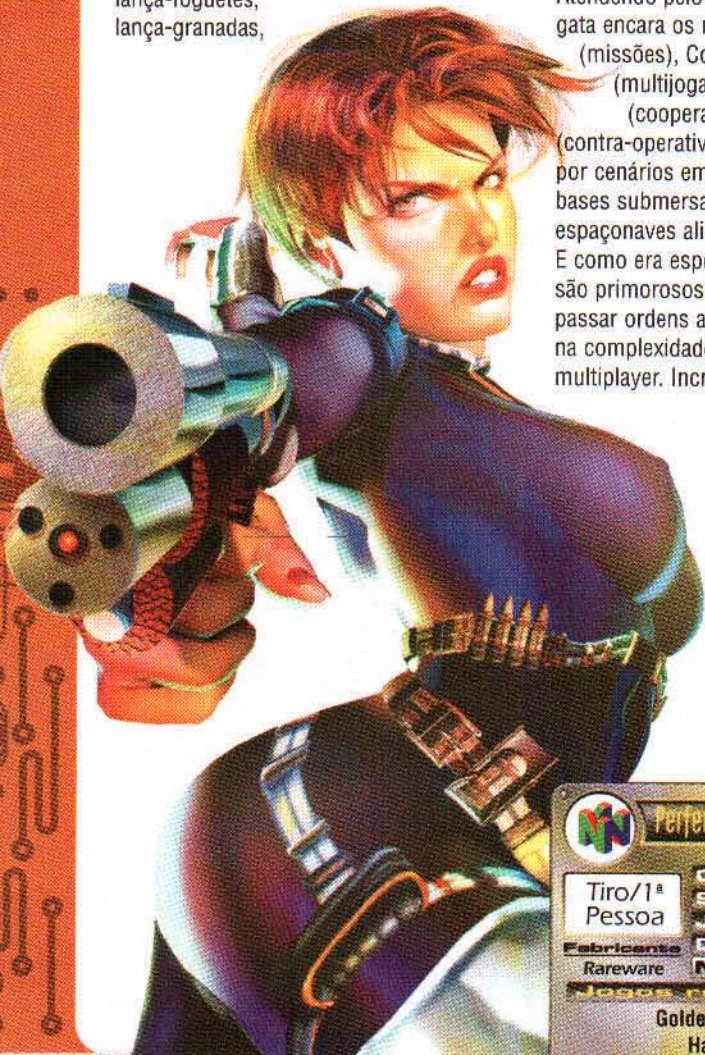
Pense rápido

O uso da IA (inteligência artificial) nos games aumenta o desafio e permite criar inimigos espertos. Em 1997, a Rareware lançou *GoldenEye 007* (N64), e os jogadores puderam notar que os adversários reagiam às ações do jogador, fazendo até emboscadas. Após três anos de programação, *Perfect Dark* traz uma IA 300 vezes maior e, além de superastutos, os personagens do computador podem até receber ordens.

Tela de jogo

Barra de energia

Barra de munição

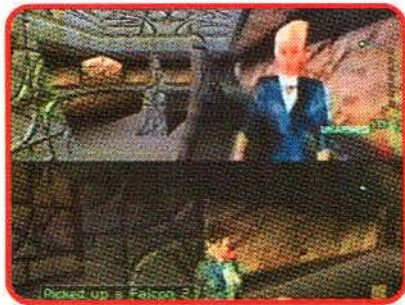
Função da arma

Perfect Dark

Tiro/1ª Pessoa	
Gráficos	8,5
Som	8,5
Jogabilidade	9,5
Diversão	10
Fabricante: Rareware	
Nota Final	9,1

Jogos recomendados

GoldenEye 007 (N64)
Half-Life (PC)
Medal of Honor (PS1)

Comandos

- A - Trocar arma
- B - Ação/Recarregar arma
- Z - Atirar
- C↑ - Olhar para cima
- C↓ - Olhar para baixo
- C→ - Correr para a direita
- C← - Correr para a esquerda
- L/R - Mirar
- Segure A - Ativar seleção de armas
- Segure B - Ativar função secundária da arma
- Segure R + ↑ ou R + C↑ - Levantar
- Segure R + ↓ ou R + C↓ - Agachar

Desarmada, use a função secundária (segure B) para se apoderar das armas dos inimigos

Instituto Carrington

Para ampliar seus conhecimentos de combate, o centro de inteligência mantém salas com programas de simulação desenvolvidos para fazer dos agentes especiais verdadeiras armas letais. Confira:

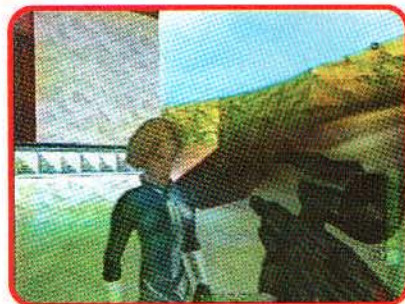
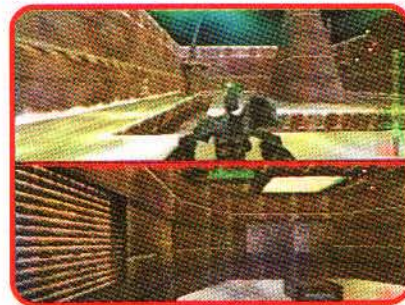
Device Lab - Nesse local podem-se adquirir dados sobre equipamentos e suas aplicações.
Firing Range - Essa sala testa sua pontaria no tiro ao alvo.
Hangar - Nesse setor estão armazenadas as informações sobre objetos e localidades.
Hologram Room - Aqui são geradas imagens tridimensionais para realizar seus movimentos.
Information Lab - Nessa sala estão arquivadas informações confidenciais de todos os personagens.

Recarregue sua arma em locais mais seguros

Mesmo descarregadas, as armas são eficazes. Na função secundária, deixe a Super Dragon no chão e, quando o oponente aproximar-se... Cabooom!

Tome cuidado ao usar armas explosivas em locais fechados, você pode acabar se tornando uma vítima

Jogando nos modos

Mais do que mostrar uma fantástica aventura solo, os programadores também ferveram seus neurônios desenvolvendo os modos para partidas em multiplayer e, graças à diversidade de elementos disponíveis, a diversão proporcionada por Joanna Dark e cia. pode durar anos. Veja como funciona cada um dos modos:

Co-Operative - Esse modo é perfeito para aqueles que pretendem seguir pela aventura recebendo o apoio de um aliado. Aqui as agentes Joanna Dark e uma espécie de clone loura partem solucionando os enigmas e tramas do enredo. A grande vantagem é que as espiãs podem fazer cobertura e facilitar os avanços.

Combat Simulator - O lema aqui é matar ou morrer. Entre as opções de combate, está habilitar os fabulosos simulantes – são verdadeiros assassinos controlados pelo computador. Como numa guerra podem-se realizar batalhas reunindo doze personagens simultâneos (quatro humanos e oito simulantes).

Counter-Operative - Chega de bancar o mocinho. O lance agora é incorporar num dos inimigos e impedir a todo o custo os avanços da espiã do Instituto Carrington. Como os adversários de Joanna são muitos, pode-se impedir a garota de várias formas e, mesmo que você morra, pode reencarnar noutro oponente.

Solo Missions - Essa á a aventura básica na qual a espiã Joanna Dark desvendará conspirações governamentais e intrigas alienígenas para salvar o planeta. Inicialmente pode-se escolher entre três níveis de dificuldade (agent, special agent, perfect agent), cada qual com missões e objetivos diferentes.

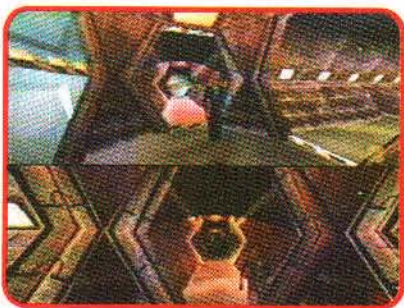
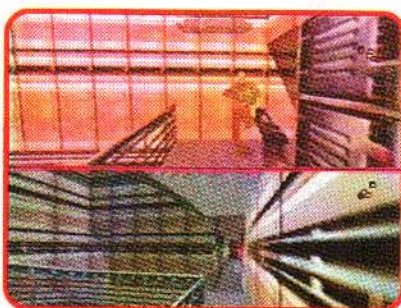
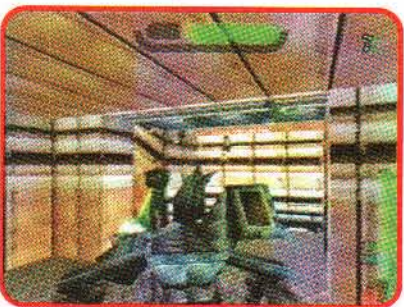
Jogando nos Submodos (Combat Simulator)

O modo Combat Simulator guarda uma série de surpresas aos mercenários. Por ser bastante completo, ele permite competições dos mais variados tipos, envolvendo jogadores e simulantes e ainda combinando-os de forma diferente – inclusive permitindo a formação de times e o controle deles em campo de guerra.

Challenges - Aqui está uma série de desafios (30 no total) que testarão suas habilidades ao máximo. Até quatro participantes podem entrar nas provas com dificuldade crescente imposta pelos computadores. Enfrentar simulantes assassinos de diversas formas em todo o tipo de terreno é apenas uma das tarefas.

Quick Start - Nessa parte podem-se acessar os combates cara a cara. Até doze competidores simultâneos entram no tiroteio e podem-se selecionar as arenas, armas e regras para iniciar os duelos. Lembre-se de que ativar os soldados virtuais controlados pelo computador torna as partidas ainda mais divertidas.

Opções do submodo Quick Start (Combat Simulator)

Descarregando balas nos adversários, existem ainda algumas combinações para dividir os jogadores pelos cenários, misturando personagens humanos e simulantes (que são controlados por computador). As tropas podem disputar individualmente ou mesmo organizarem-se em times, realizando trabalhos em equipe.

Players Only - Só entram personagens controlados por humanos. É a clássica competição já conhecida pelos fãs, trazendo até quatro pessoas simultâneas.

Player Teams - Nessa prova o esquema é convocar amigos (e inimigos) para meter chumbo pelos combates entre times – trabalhar em equipe é demais!

Players and Simulants - Misturando jogadores humanos e simulantes (personagens dotados de inteligência artificial), até doze combatentes entram juntos.

Players Vs Simulants - O bicho vai pegar! Errar é humano, mas é melhor isso não acontecer, pois aqui os duelos entre humanos e simulantes são animais.

Player-Simulant Teams - O caos está armado e o melhor a fazer é ficar atento. Lembre-se de que humanos podem impor ordens e estratégias aos simulantes.

Comandar simulantes

Em combates mesclando humanos e simulantes no mesmo time, podem-se traçar táticas de guerra e dar ordens aos soldados virtuais conforme a necessidade. Para isso, acesse o menu de ações (segure Z) e selecione o comando desejado para que os simulantes iniciem as táticas e partam no cumprimento da missão:

Normal - Os soldados agem por conta própria, perseguindo o inimigo mais próximo.
Hold - Os combatentes fixam-se e defendem seus postos dos oponentes nas redondezas.
Defend - Os simulantes fixam-se em postos e perseguem inimigos nas proximidades.
Protect - Os capangas virtuais tentam protegê-lo, atacando todos que o ameaçarem.
Follow - Os guerreiros o seguem e correm atrás de quem cruzar o seu caminho.
Attack - Os simulantes partem numa forte ofensiva atacando um alvo de cada vez.

1001 maneiras de jogar multiplayer

As partidas multiplayer, além de vários submodos, oferecem os chamados scenario, permitindo a realização de disputas de diversas formas:

Capture the Case - Roube a maleta da base adversária e leve para seu território.
Combat - Aqui o objetivo é simples: aniquilar tudo o que aparecer pelo caminho.
Hacker Central - Use o data uplink e acesse o computador o maior tempo possível.
Hold the Briefcase - Vence quem marca mais pontos segurando a maleta por mais tempo.
King of the Hill - Siga para local indicado e defenda-o dos inimigos para pontuar.
Pop a Cap - Um jogador é escolhido para vítima e os outros precisam arrebentá-lo.

Soldados virtuais

Os simulantes são soldados dotados de inteligência artificial e controlados pelo computador para aumentar o desafio durante as partidas multiplayer. Para dar maior realismo aos combates, foram programados tipos diferentes de simulantes, cada qual reagindo de maneiras distintas – eles podem ser seus melhores amigos ou os piores pesadelos. Confira:

FeudSim - No início da batalha, esse canalha escolhe um adversário aleatoriamente e trata de perseguir seu oponente até que o combate tenha fim. Para escapar desse fera, o negócio é rezar e correr muito.

FistSim - Por que usar armas se o verdadeiro poder está em suas próprias mãos? Esse simulante encrenqueiro deixa de lado a tecnologia e parte pra cima dos adversários, utilizando apenas chutes e socos.

PreySim - Soldado desgraçado, persegue os inimigos que estiverem com menos energia ou equipados de armas fracas. Para pegá-lo de surpresa, fique desarmado e, quando ele se aproximar, saque seu arsenal.

JudgeSim - Exemplo de coragem, esse simulante parte à caça dos oponentes que estiverem em melhores condições, ou seja, que usam armas fortes e são providos de saúde. Só não pense que ele terá piedade dos outros.

RocketSim - Apaixonado pelo arsenal explosivo, esse #$@%*$ de simulante abusa do poder de fogo caçando os adversários munido de armas como lança-foguetes, lança-granadas, lança-mísseis – duro de matar!

KazeSim - Sem dúvida é o soldado virtual mais agressivo e maluco já visto. Totalmente suicida, ele persegue suas vítimas e não medirá esforços para se matar e levar algumas vítimas consigo ao além.

CowardSim - Esse covarde simulante esconde-se pelos cantos mais escuros dos cenários e foge correndo sempre que um adversário bem armado aproxima-se. Para dar fim ao coitado, o negócio é encurralá-lo.

ShieldSim - Armadura pouca é bobagem para esse cara. O malandro veste-se com uma superarmadura e, assim que ela acaba, parte em busca de mais proteções. Para emboscá-lo, espere-o próximo a uma armadura.

VengeSim - Caso esteja evitando confusão, por favor, não atire nesse simulante antes que outro maluco o faça. Quem provoca a ira desses soldados será perseguido por todo o combate sem nenhuma piedade.

PeaceSim - Totalmente pacífico, ele percorre os cenários coletando armas para que os outros jogadores não as utilizem contra os simulantes. Lembre-se de encontrá-los quando precisar de mais armamentos.

TurtleSim - Esse cara é um tremendo molenga e retardado! Provido de uma armadura muuuuuito resistente, ele percorre os cenários em baixa velocidade, tornando-se um alvo fácil para os inimigos atentos.

SpeedSim - Tremendo corredor, esse simulante é uma mistura de Sonic e Duke Nukem – pois corre e atira como ninguém. É quase impossível escapar desse &$%#@. Portanto trate de armar-se e fique atento.

Fase 1.1 (dataDyne Central Detection)

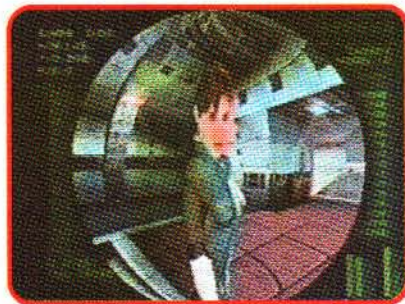
1º objetivo (Gain entrance to laboratory) - Desça as escadarias e entre pela porta no terraço, pegando as escadas de acesso aos escritórios e depois o elevador até o andar inferior.

Pegue o elevador para descer mais andares

No andar inferior desça pelas escadas e dê a volta para encontrar a porta à direita, ganhando o acesso para o laboratório.

Fase 1.2 (dataDyne Central Investigation)

1º objetivo (Holograph radioactive isotope) - Entre à esquerda, procure pela porta e siga em frente, esperando que o robô abra caminho. Agora, use a camspy (câmera de espionagem) e guie o equipamento até a sala ao fundo, fotografando o experimento.

Siga até a porta e espere até que o robô desbloqueie a passagem

A câmera abre portas e não sofre avarias em locais radioativos

2º objetivo (Locate Dr. Caroll) - No setor dois, entre à esquerda, desça pela plataforma e elimine o guarda treinando tiro ao alvo. Volte pela plataforma, siga à direita e pegue o night vision (óculos de visão noturna) quebrando os vidros. Correndo até o setor três, espere pelo robô para ultrapassar os raios laser e siga até o computador ao lado da porta – usando o data uplink (decodificador). No setor quatro, passe pelas portas até o local com a mensagem restricted.

Pegue os óculos de visão noturna no recipiente de vidro

Fase 1.3 (dataDyne Central Extraction)

1º objetivo (Access foyer elevator) - Equipe os óculos de visão noturna, elimine os oponentes e suba as escadarias para encontrar o elevador – mantendo Dr. Caroll seguro.

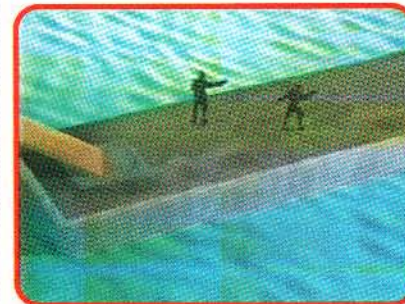
2º objetivo (Defeat Cassandra's bodyguard) - Siga à direita e avance eliminando todos os adversários. A seguir, suba um andar pelo elevador da direita, procure pela saída de incêndio para subir as escadas. Agora, na sala escura, equipe os óculos especiais e derrote a guarda de Cassandra.

No corredor siga pela saída de incêndio, usando as escadas

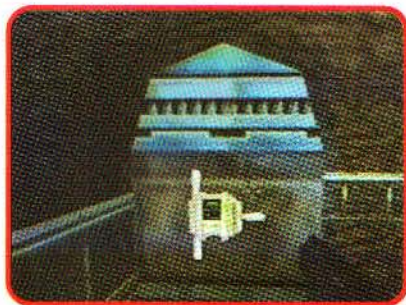
Apagaram as luzes? Use a visão noturna para enxergar

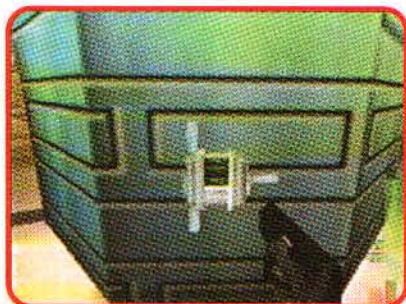
3º objetivo (Rendezvous at helipad) - Apenas siga até o heliponto, no alto.

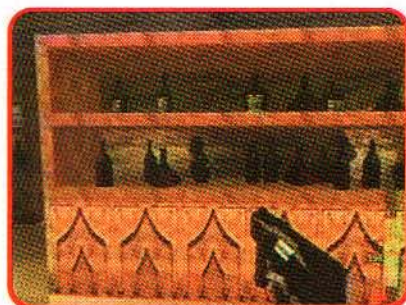
Fase 2.1 (Carrington Villa Status)

1º objetivo (Save the negociator) - Equipe-se com o sniper rifle e apoie-se no parapeito para visualizar a praia e eliminar os guardas.

Acerte os guardas a distância para salvar o negociante

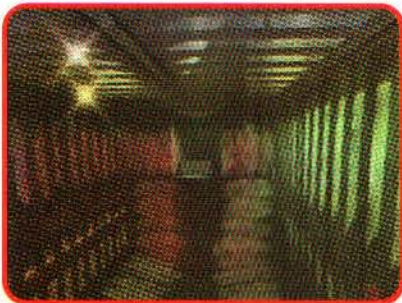
2º objetivo (Active wind generator) - Caminhe em direção à caverna, matando os alvos do alto. Suba pelas escadas, entre na casa e arrebente os inimigos. Agora, desça pelas escadas até acessar a passagem subterrânea. Para encontrar o caminho, olhe os cabos elétricos no chão – acione os três circuitos para ligar o gerador.

Siga em direção à caverna e preste atenção aos inimigos no telhado

Siga os cabos elétricos que ficam no chão

Os geradores são bem guardados elimine os soldados e acione o circuito

Um dos geradores está bem afastado

3º objetivo (Rescue Carrington) - No subsolo, siga pela porta de madeira (antes fechada) no final do corredor da direita. Desça, siga à esquerda, acerte os guardas das prateleiras, continue pelo corredor e saia pela porta.

Os guardas escondem-se atrás das prateleiras

Fase 3.1 (Chicago Stealth)

1º objetivo (Retrive drop point equipament) - Fique desarmado diante dos civis, siga em frente e pegue à direita após o táxi, caminhando quase até o final. Agora, vire à esquerda e, próximo à entrada do G5, procure pela maleta na saída do esgoto.

A maleta está na saída do esgoto

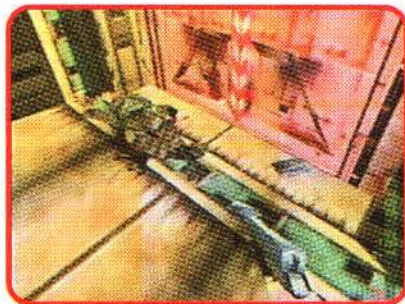
2º objetivo (Create vehicular diversion) - Volte ao táxi e use o reprogrammer (reprogramador).

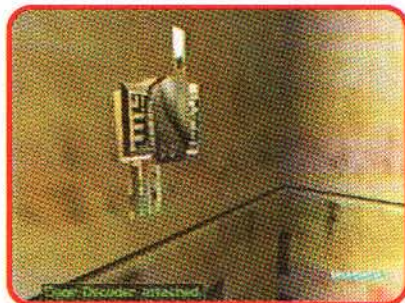
O veículo reprogramado passa maus bocados

3º objetivo (Gain entry to G5 building) - Após o acidente com o táxi, siga para a entrada do G5, invadindo o local.

Fase 3.2 (G5 Building Reconnaissance)

1º objetivo (Holograph meeting conspiration) - Elimine os inimigos e recolha os cartões magnéticos. Siga até a área cercada de vidros e enfrente os guardas invisíveis na sala escura – novamente recolhendo os cartões deixados. Abra a porta e mate o guarda, mas não entre. Acione a camspy e guie o equipamento para abrir a próxima porta.

Siga à esquerda, suba pelas escadas e leve a câmera pela passagem estreita do final

Pegue os cartões dos inimigos abatidos

2º objetivo (Retrive Dr. Caroll backup) - Agora Joanna segue o caminho feito pela câmera, acertando os soldados para que não acionem o alarme. Suba pelas escadas e desça para encontrar a sala do cofre, usando o decodificador no painel e defendendo o local até o serviço completar-se.

Use o decodificador no painel próximo à porta

3º objetivo (Exit building) - Após pegar o disco na prateleira, fuja pela porta por onde entrou, siga à esquerda, depois à direita e à esquerda novamente – a saída fica no buraco na parede.

Fase 4.1 (Area 51 Infiltration)

1º objetivo (Shut down air intercept Radar) - Acerte os guardas antes que liguem a metralhadora, vire-se e siga pelo corredor. À longa distância, acerte a metralhadora à direita do muro e também outra à esquerda, em frente. Acerte os guardas na torre e, após ultrapassá-la, passe pelo buraco na cerca e lance granadas em volta do heliponto, revelando campos minados. Siga até o muro à esquerda, entre pela passagem estreita, indo até o outro lado da base. Mantenha-se no corredor à esquerda e acerte as metralhadoras por trás. Volte pelo corredor da direita, desça as escadas, instale explosivos no computadore.

Destrua as metralhadoras a distância

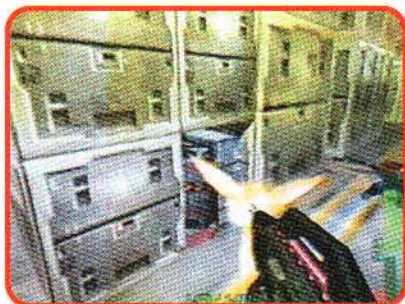
Fixe os explosivos nos terminais de computador

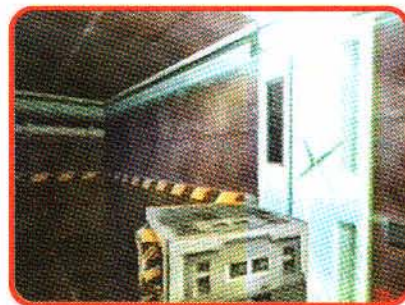
2º objetivo (Gain access to hangar lift) - Fuja rápido pelo caminho que entrou, elimine o mecânico próximo à moto, pegue a lift key e use nos terminais dos portões. Entre nos elevadores, mate os oponentes, saia do elevador.
3º objetivo (Make contact with CI spy) - Volte ao heliponto, saia pelo buraco na cerca e desça pelo túnel.

Acione o botão na lateral da base antena

Destrua a fortaleza à esquerda, acione o botão na lateral esquerda da base. Volte aos elevadores, desça ao subsolo, suba pela rampa, siga à direita para pegar o elevador, desça a rampa e saia pela porta inferior.

4.2 (Area 51 Rescue)

1º objetivo (Obtain and use Lab Technician Disguise) - Siga pelo corredor até o depósito e mate todos os oponentes do caminho para facilitar sua volta.

Pegue um item destruindo esta caixa

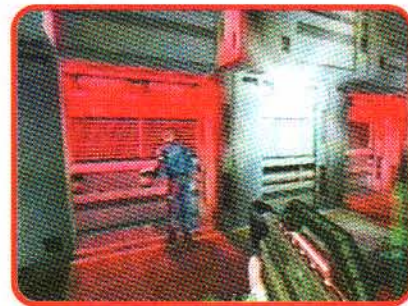
Pegue o elevador até o 2º piso, siga à esquerda, passe pela porta, pegue outro elevador.

A última divisória é marcado por um x

Volte ao início da fase e conduza os explosivos até o último piso, posicionando-os em frente à última divisória (marcada pela letra X). Agora afaste-se, atire, siga pelo buraco, pegue a disguise e use.

2º objetivo (Gain access to autopsy Lab) - Desarme-se, siga à esquerda, passe pela porta grande e depois entre na porta à direita. Siga até o fim do corredor e, após entrar na área restrita, arme-se e elimine os inimigos.
Procure os cartões magnéticos.
3º objetivo (Rescue the Crash Survivor) - Recolha as key cards deixadas pelos oponentes e entre na sala de cirurgia.

Fase 4.3 (Área 51 Escape)

1º objetivo (Rendezvous with CI Spy) - No início empurre a maca em direção às saídas no corredor principal. Siga à direita, saia pela porta marrom, desça pelo corredor com a maca e, deixando o ET em segurança, volte caminho até o local onde encontrou os primeiros médicos. Siga à direita, desça pela entrada em frente ao corredor seguindo pela porta e encontre Jonathan.

O E.T. fica seguro nesta sala

Guie Jonathan durante a colocação dos explosivos

2º objetivo (Locate secret hangar) - Acompanhado de Jonathan, siga para dentro da outra sala, volte caminho pela passagem, passe pela porta, guie Jonathan até a área vermelha e desvende o hangar pela passagem aberta.
3º objetivo (Escape from Area 51) - Elimine os guardas no hangar, desça pela rampa entrando na porta marrom logo abaixo. Agora, guie o alienígena Elvis até a nave no hangar secreto, proteja-se e espere até que Jonathan acione a abertura das portas e Elvis complete sua fuga.

Proteja Jonathan para que ele destrave as portas

Fase 5.1 (Air Base Espionage)

1º objetivo (Obtain diguise and enter base) - Siga à esquerda em direção ao túnel e use o tranqüilizante na aeromoça. Pegue as roupas deixadas pela garota, vista-as e siga em frente. Disfarçado, desarme-se e siga para a entrada do complexo, passando pela porta protegida pelos guardas.

Mobilize a aeromoça e use o disfarce para prosseguir

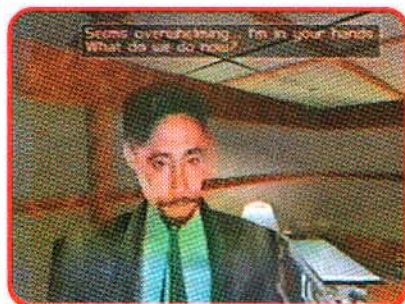
2º objetivo (Subvert security monitoring system) - Siga pelo corredor, desça a escada rolante que sobe, continue pelo corredor à direita e prossiga sempre à direita.

Aproxime-se por trás do cara e desligue computador

No lance de escada normal, suba à próxima sala e desative o computador.
3º objetivo (Board Air Force One) - Volte caminho, desça pelas escadas, vire à direita e desça pelo elevador de carga.

Lá embaixo, pegue o outro elevador para subir um andar e, no alto, siga à esquerda e aproxime-se do avião.

Fase 5.2 (Air Force One Antiterrorism)

1º objetivo (Locate president) - Disfarçada de aeromoça, caminhando desarmada, siga pela porta dupla com um desenho, suba as escadas, siga à direita pela porta protegida pelo guarda e contate o presidente.

Encontre o presidente e avise-o do perigo eminente

2º objetivo (Get president to escape capsule) - Saindo da sala, desça pelas escadas e, na sala em que iniciou a missão, proteja o presidente. Siga por uma das portas marrons e mantenha-se em frente até chegar à escada que desce um andar. Siga até o casulo de fuga.

A escada fica no final do corredor à direita, a cápsula está na próxima sala

3º objetivo (Detach UFO from air) - Retorne à sala em que iniciou a missão, siga ao final do túnel usado durante a invasão, arme os explosivos na parede e corra para fugir.

Fase 5.3 (Crash Site Confrontation)

1º objetivo (Active distress beacon) - Assim que iniciar a missão, siga em frente na direção do grande monte até encontrar o casulo de fuga e ativá-lo.

Acione o President Scanner para localizar o chefe de nação

2º objetivo (Retire presidencial clone) - Use o president Scanner para localizar o clone e o presidente pelo radar. Mantenha caminho por onde houverem oponentes, desça pelas trilhas congeladas das cavernas e, na saída do túnel, siga à esquerda e caminhe por outro túnel.

As trilhas congeladas levam aos túneis. Na saída acerte duas metralhadoras

Mais à frente, siga pelo caminho guardado pelo soldado, entre em mais um túnel e use a visão noturna no escuro, destruindo o clone na saída do túnel.

Quando ficar escuro use a visão noturna

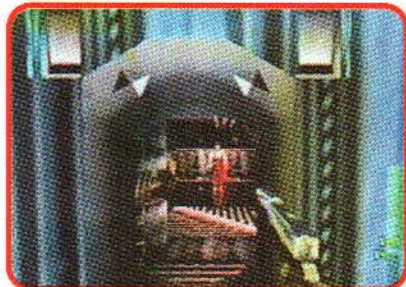
3º objetivo (Locate and rescue president) - Ainda localizando o alvo pelo radar, cuidado com os robôs flutuantes ao se aproximar da saída do

túnel. Mais à frente, mirando a distância, atire em Trent para resgatar o presidente. Logo após, saia das cavernas, volte ao ponto em que iniciou a missão, siga contornando o monte pela direita, atravesse a fenda na neve, cruze o abismo usando o tronco, siga em direção às árvores e encontre a espaçonave.

Acerte Trent de longe para afastá-lo do presidente

O tronco caído ajuda a atravessar o abismo, possibilitando a chegada até a nave

Fase 6.1 (Pelagic 2 Exploration)

1º objetivo (Disable Primary Power Source) - Invadindo a base submersa, sua tarefa é inutilizar o sistema de monitoração da dataDyne. Saindo pela porta, caminhe lentamente, entre pela primeira porta azul e destrua a câmera de vigilância na parede à esquerda. Aproxime-se do núcleo de energia e use o X-Ray scanner (óculos de raio X), visualizando os botões coloridos e acionando apenas os de cor verde. Agora, desça pelas escadas e desligue o reator.

Acerte os inimigos atirando através dos vidros

2º objetivo (Deactive GPS and autopilot) - Suba voltando ao corredor, entre pela porta azul e suba dois lances das escadas à esquerda. Na sala seguinte, domine os programadores e desligue o GPS.

Domine os inimigos, mas mantenha-se atento às reações

3º objetivo (Rendezvous and escape with Elvis) - Desça voltando dois lances de escada, siga pela porta à esquerda, pegue o corredor à direita e, quando encontrar uma porta à esquerda, siga caminho pela lateral.

Fase 6.2 (Deep Sea Nullify Threat)

1º objetivo (Reactive teleportals) - Assim que iniciar a missão, siga pelo túnel avançando pelas portas e, na área escura, equipe o IR scanner (óculos de visão térmica). Com o apoio de Elvis, continue seguindo à direita e, passando o alienígena skedar caído, entre na passagem à esquerda, ultrapassando o labirinto. No saguão, derrote os inimigos para que Elvis ative os portais.

Os óculos especiais mostram o calor dos objetos e seres

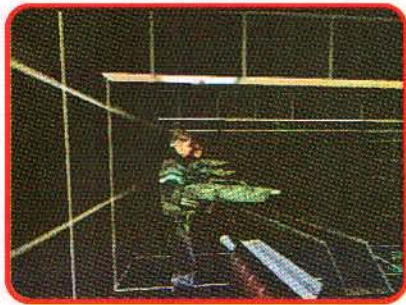
2º objetivo (Disable Cetan Megaweapon) - Volte pelo labirinto e, no túnel, siga à esquerda e depois à direita até o fim. Em frente, entre no portal, equipe-se com a arma de Elvis, siga caminho contornando o buraco até chegar à porta do outro lado. Continuando, ande pelo longo corredor e, encontrando duas portas, entre primeiro à direita – ajudando Elvis a desativar a arma extraterrestre – e depois vá em frente.

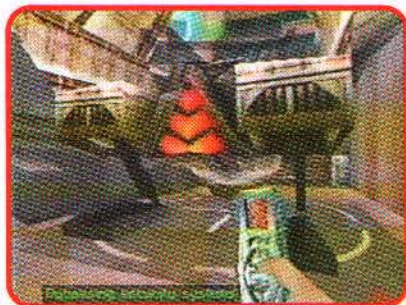
Entre no portal para ser levado a outro lugar da fase

O companheiro Elvis desativa a arma Cetan

3º objetivo (Escape from Cetan ship) - Saia e use a porta à direita, seguindo até o final do corredor e entrando no portal. Agora, abra a próxima porta, falando com Dr. Caroll e, voltando à ação, retorne correndo, seguindo o caminho à esquerda. Siga até o túnel azul, entrando pela porta e fugindo.

Fase 7.1 (Carrington Institute Defense)

1º objetivo (Release hostages) - Percorrendo o próprio Instituto Carrington, os inimigos descarregam chumbo grosso. No início da missão, vire à esquerda, pegue o elevador ao fundo e, no segundo piso, siga à esquerda, entre pela porta marrom e salve os reféns. Agora, saindo da sala, siga até a próxima porta marrom e liberte outros reféns. Feito isso, volte ao elevador e, no primeiro piso, entrando na sala vigiada pelo guarda do Carrington Institute, siga pela porta marrom e mate os inimigos para resgatar outros reféns. Continuando na sala com a escultura em vidro azul, entre noutra porta marrom salvando mais companheiros.

Elimine os inimigos rapidamente para salvar os reféns

2º objetivo (Retrieve experimental weapon) - Na sala com a escultura em vidro azul, entrando pela porta marrom, acesse o computador para liberar a arma experimental e pegue-a no expositor. Agora, saia da sala em direção à rampa de acesso ao hangar – muitos skedar surgirão. No hangar, aproxime-se da astronave, use o data uplink e defenda-se enquanto a operação não estiver completa.

Atualize os dados da astronave para avançar

3º objetivo (Deactivate bomb) - Da metade da rampa pode-se visualizar uma saída para outro hangar. Siga até a aeronave lá dentro para completar o objetivo.

Fase 8.1 (Attack Ship Covert)

1º objetivo (Disable shield systems) - Mostrando sangue quente, a garota invade território alienígena. Munido com apenas uma faca, saia pela porta e caminhe pelo corredor. Em frente, desça a rampa e atire nos três controladores de escudo.
2º objetivo (Access navigation systems) - Volte, use o elevador e encontre Elvis na saída, ganhando a arma AR 34. Mais à frente, ajude os alienígenas maians a combater os skedar, siga ao elevador azul e suba. Agora, espere até que Elvis saia pela porta, siga à direita e entre na outra porta, chegando à sala de controles e deixando que o companheiro extraterrestre cuide dos computadores.
3º objetivo (Gain control of bridge) - Saia do local, vire à direita, siga pelo corredor até subir a rampa e, após a porta fechada à direita, suba na rampa à esquerda até o topo. Agora, use a porta azul à direita e avance até encontrar outra porta azul – desta vez ao centro –, pegando o elevador para subir. No andar superior, pegue outro elevador para ganhar acesso à sala de controle da ponte, mantendo-se na resistência e defendendo seu companheiro durante o tiroteio.

Fase 9.1 (Skedar Ruins Battle Shrine)

1º objetivo (Identify temple targets) - Prepare-se para a batalha final. A primeira coisa a se fazer é acionar o R-traker para localizar os alvos no mapa. Inicie sua busca território adentro, verificando quais pilares escuros são os alvos mostrados no mapa. Após instalar as bombas nos pilares, afaste-se para proteger-se das explosões.

Use o target amplifier (amplificador de alvo) para instalar bombas nos alvos

2º objetivo (Activate bridge) - No final da trilha, siga à esquerda e caia na pequena plataforma rente à montanha. Para atravessar o desfiladeiro, siga à esquerda e, quando o buraco mostrar-se estreito, corra para o outro lado. Agora, siga à direita e suba a escada encrostada no paredão. Feito isso, use o IR scanner para localizar a parede mais frágil e destruí-la para seguir pela passagem. Em frente, entre pela porta e empurre a pedra alienígena sobre o símbolo do chão, ativando a ponte.

Depois de localizar a região exata usando os óculos, dispare contra o alvo e use a passagem aberta

3º objetivo (Assassinate skedar leader) - Saia da sala, prossiga caminho e, no final do corredor, suba pela rampa, abra a porta e arrebente os skedar vigiando a parte inferior. Em frente, cruze a ponte, entre pela porta, ganhando acesso a uma sala com inimigos invisíveis. Após o combate, avance pelas duas portas e, finalmente, você ficará frente a frente com o líder alienígena.

A única maneira de vencer o líder alienígena é destruir os cristais de energia ao centro

CHEFE FINAL

O manda-chuva extraterrestre não sofre perigo real com seus ataques diretos, pois ele restaura suas forças constantemente ao correr para o pedestal dos cristais de energia posicionados no centro da tela. Para vencê-lo, o negócio é atacar o sacana e, quando ele correr para o centro, descarregar chumbo grosso nos cristais que não estiverem iluminados – repetindo o procedimento até que o pedestal esteja completamente destruído.

ATAQUE CHEFE

• **Criatura** - O líder skedar invoca uma criatura no canto esquerdo da arena. Para vencê-lo, ataque o capanga monstro logo que ele aparecer.
• **Foguete** - O manda-chuva extraterrestre lança um foguete em sua direção. Para safar-se, o negócio é permanecer no centro da arena e, se necessário, desviar-se para as laterais.
• **Invisibilidade** - O tirano alienígena torna-se invisível e parte para o mano-a-mano. Para escapar dessa, o jeito é percorrer toda a arena apenas esquivando-se das investidas inimigas.

Ufa! Desejamos merecidos parabéns aos que chegaram até aqui... Lembrem-se de que os feras jogam aqui na Games, *Ação Games*!

Pokémon Trading Card Game

Baralho Pokémon? Oba!

Chega de capturar monstrinhos – é hora de correr atrás das cartas colecionáveis

Os Pokémon devem ser mesmo uma praga, afinal, após dominarem os ramos dos cinemas, desenhos e games, também desembarcaram na praia dos card games (os famosos baralhos colecionáveis) – e o pior... quer dizer, o melhor de tudo é que o baralho virtual dos monstrinhos de bolso é um barato!

Na aventura o jogador cai no papel de um garoto fã dos Pokémon que descobre que o mundo (ilustrado por um mapa) é recoberto de treinadores viciados em monstros – e que a última mania entre esses aficionados é colecionar cartas ilustradas das criaturas, organizando-se em clubes (cada qual com insígnia própria: Fighting, Fire, Grass, Lightning, Psychic, Rock, Science, Water) onde rolam verdadeiros campeonatos. Claro, existem jogadores dos mais variados tipos, desde tapados que não jogam nada até aqueles que não vivem sem as partidas. Aliás, a grande febre desses feras é conquistar todos os cards existentes para provar a superioridade diante dos adversários, podendo descolar alguns cards bastante raros.

O estilo de combate é diferente dos duelos conhecidos, afinal não são as criaturas brigando, mas sim cartas de baralho. Como existem muitas cartas (são mais de 200), os jogadores precisam escolher bem seu baralho (chamado de deck), que pode ter apenas 60 cartas. As cartas possuem características próprias, dividindo-se entre os tipos energia, evolução, treinador, dos próprios Pokémon, entre outros. Pois é, como até o Prof. Carvalho (Prof. Oak, nos EUA) dá uma força, temos é que aproveitar a nova mania!

Ronny Marinoto

Cartas na manga

Truco! Nos EUA as cartas colecionáveis existem há décadas, e o mercado aumentou com a chegada do baralho Magic the Gathering. No Brasil a mania é recente, mas anos atrás o jogo *SuperTrunfo* cultivava adeptos, proporcionando partidas nas quais jogadores disputavam usando cartas de temas variados (aviões, carros, navios...). A maior carta era chamada *SuperTrunfo* – equivalendo às cartas raras de hoje.

Este jogo não é exclusivo para os Game Boy Color. Também funciona nos aparelhos antigos e no Super Game Boy.

Como jogar?

- O computador embaralha e distribui as cartas. Se não for sorteada nenhuma criatura, é refeita a distribuição.
- A colocação das cartas na mesa é muito importante, e seguir uma ordem melhora o desempenho na partida. Então, coloque:

1) Cartas de criaturas.
2) Cartas de energia.
3) Cartas de item.
4) Cartas de evolução.
5) Ataque.

Claro! Nem todas as fases precisam ser realizadas e podem-se também poupar energia, itens e até mesmo a evolução para um momento mais oportuno. Seus movimentos dependem principalmente da estratégia que se pretende utilizar.

- Confira as melhores cartas para cada monstro selecionando a opção check.
- Alguns ataques requerem várias cartas. Assim, para usar o ataque Stone Barrage do monstro Geodude, é utilizada a carta Fighting mais outra carta de energia.
- Algumas cartas são consideradas especiais. Geralmente essas cartas possuem efeitos variados, permitindo ações como trocar as cartas da mão ou até mesmo escolher qualquer carta do baralho. Ex.: Prof. Carvalho.
- Nos clubes há uma sala de lutas e uma de eventos especiais.

Battle Center - Para partidas entre dois aparelhos Game Boy conectados, mas é preciso usar o sistema de link (aproximando os aparelhos) e dois cartuchos *Pokémon Trading Card Game.*

Gift Center - Aqui estão as opções para trocar cards com seus amigos.

Computador - Serve para receber e-mails (opção read mail) de outros personagens. Podem-se acessar Card Album (álbum de cartas), Glossary (glossário), Print (imprimir, usando o acessório Game Boy printer).

Para iniciar sua partida é preciso escolher entre três tipos de baralho: água (Squirtle), fogo (Charmander), planta (Bulbasaur)

Equipe as cartas de ataque em criaturas já na mesa

Alguns ataques dependem de uma espécie de sorteio para confirmar se acertaram o adversário. Torça para que a moeda mostre a imagem do Pikachu!

Antes de evoluir o Pokémon, verifique se possui cartas equipadas. Os monstros evoluídos possuem ataques mais potentes, porém requerem mais energia para efetuá-los

Comandos

A - Confirma ação
B - Cancela ação
Start - Menu de opções

Logo no início da partida, siga até um dos clubes e procure pelo computador, selecionando read mail para receber as mensagens do Dr. Mason

Alguns locais (como o clube de luta, Fighting) só ficam acessíveis após seu avanço na partida. Para chegar aos chefes locais é preciso eliminar os alunos

Lembre-se de que apenas seis criaturas podem ficar na mesa

Chegando a um local novo, para fortalecer-se, enfrente os discípulos e depois siga ao chefe

Internet

www.nintendo.com
www.pokemon.com
www.wizards.com

Metal Gear Solid

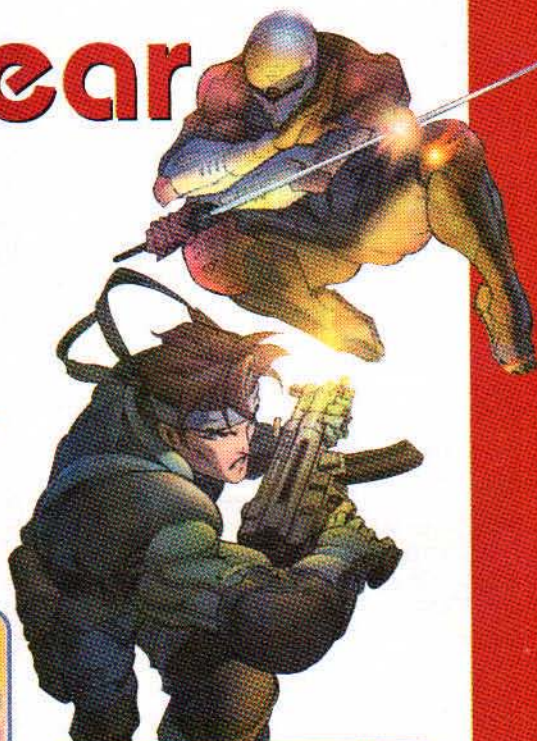
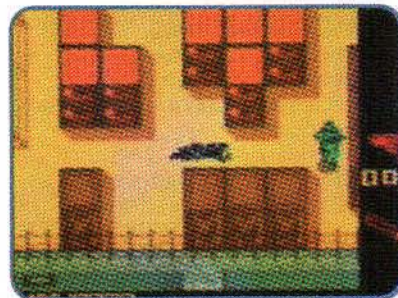
Ameaça nuclear

O nome é Snake, Solid Snake...

A ameaça mundial novamente aterroriza a humanidade e o vilão da vez é Liquid Snake, o irmão clonado do superespião Solid Snake. Para iniciar seus planos, Liquid seqüestrou cientistas renomados do mundo inteiro e os obrigou a criar uma arma de guerra mais avançada do que qualquer outra existente. Assim nasceu Metal Gear, uma espécie de tanque de guerra superdesenvolvido, arma com a mais avançada tecnologia bélica e, o pior de tudo, equipada com diversos itens nucleares. Usando Metal Gear, Liquid pode bombardear qualquer ponto do planeta.

Voltando a ativa para enfrentar seu irmão, Solid Snake terá de superar fases bem difíceis para resgatar os cientistas sobreviventes e chegar até Metal Gear. Todas essas fases são repletas de guardas e câmeras de segurança, e você deverá usar a malícia de um espião para usar todos os elementos do cenário, se esconder e se infiltrar na base inimiga. Além disso, você também encontrará chefes espertos e terá de estar sempre procurando por chaves e itens escondidos. Para facilitar seu árduo trabalho, há itens muito úteis como silenciadores de armas, rações para recuperar energia ou mesmo caixas de papelão para se esconder.

Os gráficos do game são muito parecidos com a versão para o Nintendo 8 bits, que já era bem legal para a época, apesar de simples.
A movimentação do personagem também está agradável, possibilitando movimentos rápidos e precisos em momentos de perigo – alguns movimentos legais como socos, chutes e agarrões estão presentes, e você pode se agachar e rastejar para agir mais sorrateiramente. Para aumentar ainda mais sua diversão há outros modos de jogo, como o VR Training e o Vs Battle. No VR Training você tem de executar diversas missões, algumas desarmado e outras usando diversos tipos de armas. No Vs Battle você pode desafiar um amigo seu que também tiver o mesmo jogo para participar de uma disputa e provar quem é o melhor espião do pedaço.

Humberto Martinez

Snake será auxiliado durante o game: a agente Chris vai fazer de tudo para ajudá-lo... hehehe

Você pode rastejar para surpreender inimigos ou para passar por pequenos espaços

Fique atento com as câmeras de segurança escondidas: se você for pego por elas, virão dezenas de guardas na sua cola

Comandos

A - Ação
B - Atacar
Start - Agachar
Select - Inventário

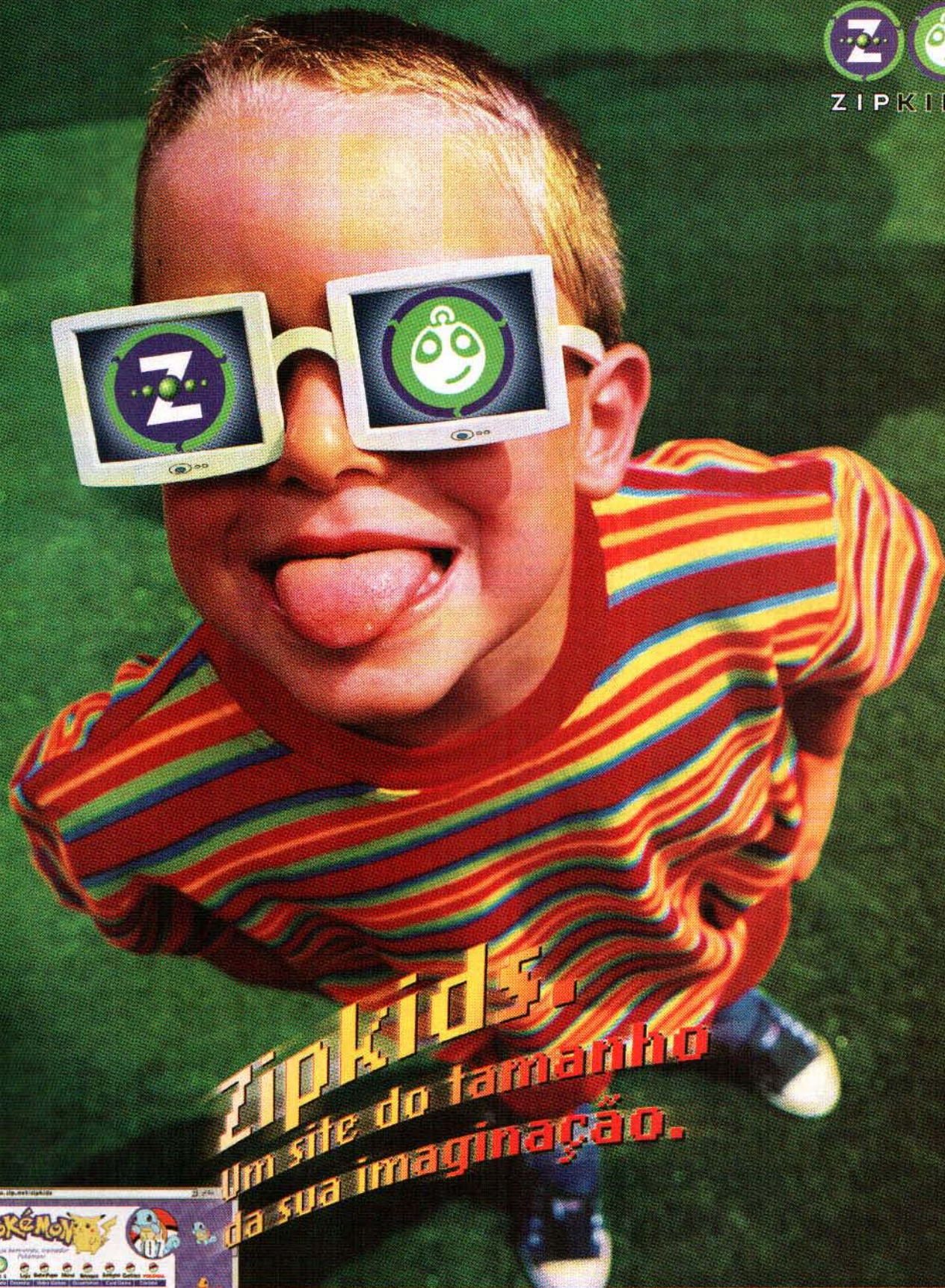
Metal Gear Solid

Ação	Gráficos	7,5
Fabricante	Som	8,0
Konami	Jogabilidade	8,0
	Diversão	8,0
	Nota Final	8,1

Jogos recomendados
WinBack: Covert Operations (N64)
Syphon Filter (PST)
Tom Clancy's Rainbow Six (GBC)

História de sucesso

Há muito tempo, em um console perdido e distante, um game de espionagem revolucionava e surpreendia com um enredo inteligente e desafio inovador, fazendo com que o jogador realmente se sentisse um espião. Esse foi o primeiro game da série Metal Gear, lançado para Nintendo 8 bits. Algum tempo depois foi lançada sua continuação, para o mesmo console, porém sem grandes modificações. Em 1998, sua terceira versão chegava para PlayStation e trazia recursos até então nunca vistos. O game foi tão bem feito que até especialistas da SWAT e do exército norte-americano foram convocados para opinar na produção. Agora, já está chegando a versão definitiva para o superpoderoso PlayStation 2 – o game conta com gráficos de cinema e até parece que você está jogando um filme.

Internet
www.konami.com

ZIPKIDS
Zipkids.
Um site do tamanho da sua imaginação.
Endereço:
www.zip.net/zipkids
Quadrinhos, games, esportes. Tudo de graça.

V. Schultz

Worms Armageddon

Vermes podem ser divertidos – e muito violentos

Quem já jogou *Worms 2* vai encontrar em *Worms Armageddon* uma continuação interessante. O jogo apresenta a mesma estrutura, quase tudo é igual, a não ser pelas novas armas e formas de morte dos adversários. Para quem não o conhece, *Worms* (verme, em inglês) funciona da seguinte maneira: dois times de vermes se enfrentam e o objetivo principal é exterminar o adversário, usando armas como granadas, porretes, dinamite, ovelhas que explodem e até ataques kamikazes. Tudo muito divertido. *Worms Armageddon* traz ótimos gráficos e sons excelentes – bom, talvez não tão excelentes, pois a vozinha das minhocas em português é irritante.

Nota - 8,0

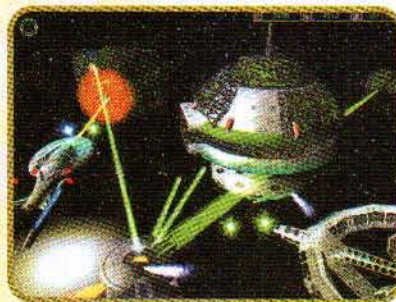
Distribuidor: Brasoft   www.brasoft.com.br

Star Trek: Armada

Muito além dos amantes da série

Em *Star Trek: Armada*, os amantes de uma das mais famosas séries de ficção científica – *Jornada nas Estrelas* – e dos games de estratégia em tempo real vão poder participar da guerra que está se espalhando pelo Quadrante de Alfa. Você tem de comandar quatro poderosas raças em uma luta estratégica pela sobrevivência, tomar o controle de naves à deriva, consertá-las e acrescentá-las à sua frota. Além disso, deve construir bases estelares para recolher recursos e montar sua armada. Não falta armamento para isso. Você ainda pode desafiar seus amigos em jogos via rede local ou Internet, escolhendo uma das raças distintas.

Nota - 7,5

Distribuidor: Electronic Arts   www.ea.com.br

Nox

Batalha mortal numa outra dimensão

Você é Jack Mower, que vive no século 20, porém é transportado para o mundo de Nox. Como terrestre, você é o único ser vivo que pode tocar a Esfera que está em poder da malévola rainha dos mortos, Hecubah. Com esta esfera ela pretende destruir o mundo de Nox, e você, logicamente, foi mandado para salvar a pátria (alheia). Este é o enredo de *Nox* – tudo bem, nem um pouco original, mas pelo menos o jogo é bem interessante. Você vai testar suas habilidades no mouse, que possui um rico sistema de magia. *Nox* lembra muito o jeito de jogar de *Diablo*, com a vantagem de poder competir em modo multijogador para até 32 pessoas em rede ou 31 via Internet.

Nota - 7,5

Distribuidor: Electronic Arts   www.ea.com.br

Tomb Raider: The Lost Artifact

Apenas a boa continuação de Tomb Raider 3

Após confrontar-se com o maligno Dr. Willard, Lara descobre que a carteira do cientista continha documentos que provam a existência de mais um poderoso artefato, aquele que, finalmente, desvendará o enigma sobre os poderes do Antigo Meteoro. Nossa heroína não é a única interessada na relíquia. São cinco novas fases ambientadas na Europa, onde os capangas de Willard serão o menor dos problemas. As novidades em relação ao jogo anterior são novos inimigos, incluindo criaturas pré-históricas, zumbis, animais ferozes e horripilantes mutações. Mas o jogo é só a continuação de *Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft* (que não precisa estar instalado no seu micro).

Nota - 7,0

Distribuidora: Greenleaf   www.greenleaf.com.br

Fábio Figueiredo

Unreal Tournament

Detone seus inimigos e amigos nessa caçada virtual

Se você gosta de jogos em primeira pessoa, não deixe de travar uma batalha nesse game que está fazendo o maior sucesso entre os maníacos por rede! Isso mesmo. A principal característica de UT é a batalha em arenas. Ele tem a opção de multiplayer em rede local ou Internet e ainda, para quem não desfruta de nenhum desses recursos, o modo Botmatch, no qual você disputa uma arena com jogadores controlados pelo computador. A adrenalina é a mesma, com a diferença que você não pode ficar tirando sarro de seus colegas quando ganha (que é a parte mais legal).

Mas não é só no mano-a-mano que rola a ação. Existem os times no modo Team Deathmatch, no qual você joga em equipes formadas por outros jogadores ou por bots, que são os soldados controlados pelo computador.

E não são simples arenas. A variedade e a complexidade dos mapas proporcionam uma aventura animal por labirintos e armadilhas onde seus oponentes não são a única ameaça.

Os gráficos são ótimos, porém você só poderá desfrutá-lo totalmente se tiver uma placa aceleradora. Mas, se o seu Mac não é "acelerado", não se preocupe, pois existe a opção de jogar em baixa resolução. O visual cai um pouco, mas em compensação a velocidade não muda... o que é mais importante, pois garante o seu desempenho em um combate contra máquinas mais rápidas.

O som também é muito bom, especialmente a trilha sonora, que acompanha a ação e varia desde músicas de suspense ao mais puro techno.

Enfim... recarregue, mire e atire!

A variedade de armamentos deixa você em dúvida na hora de escolher

Uma novidade neste gênero é a opção de personagens femininos

Se você preferir, pode segurar a arma com a mão esquerda

Nesta tela você pode configurar o seu próprio soldado

Unreal Tournament

Tiro/1ª pessoa		
	Gráficos	8,0
	Som	8,0
	Jogabilidade	7,5
Fabricante	Diversão	8,0
Epic Games	Nota Final	7,8

Jogos recomendados

Duke Nukem 3D (PC)
Perfect Dark (N64)
Half-Life (PC)

Configuração mínima

Processador - G3/iMac/iBook/233 MHz
Sistema operacional - Mac OS 8.0
Memória - 96 MB de RAM e 120 MB de HD

Internet
www.unrealtournament.net
www.epicgames.com

Quake 3 Arena

Temporada de caça na Net está aberta

Seguindo a tradição, e melhorando um pouco, Quake 3 Arena detona no gênero multiplayer, mantendo as características dos Quake anteriores. Você pode travar batalhas em rede local ou Internet, com até 32 jogadores.

Os gráficos e o som são muito bons e recriam um ambiente apavorante e sombrio. O jogo também oferece a opção Team Player, na qual você forma equipes de combate com seus amigos.

Quake 3 Arena definitivamente não pode faltar na sua coleção.

Arenas sombrias e armas nervosas são o forte deste game

Quake 3 Arena

Tiro/1ª pessoa		
	Gráficos	8,5
	Som	8,0
	Jogabilidade	7,5
Fabricante	Diversão	7,5
ID Software	Nota Final	7,8

Jogos recomendados

Thief: The Dark Project (PC)
GoldenEye 007 (N64)
Turok 2: Seeds of Evil (PC)

Configuração mínima

Processador - G3/iMac/iBook/266 MHz
Sistema operacional - Mac OS 8.6
Memória - 64 MB de RAM e 40 MB de HD

Internet
www.quakearena.com
www.q3arena.net

Onde encontrar?

Em lojas especializadas em computadores Apple e acessórios para Macintosh, ou pela Internet.

Acessórios

Tudo em Games
Compro vendo e troco, games e acessórios. Oferta DreamCast R$ 590,00, ligue e confira
Fones:(11)6168-4147/6168-4134

Mercadão do Game Compra/Vende/Troca/Aluga/Consoles/Jogos/Periféricos. Sedex p/Todo o Brasil. www.angelfire.com/ms/games3

Station Games Curitiba-Loc./Vend p/Playstation. Videogames e Aces. Visc.de Guarap. 3399 (41) 222-2111

SN GAMES / Venda de Consoles N64, Playstation,Saturno,Cds,Acess. e Cartuchos N64. F: (15) 233-5292

Aparelhos

Aqui Videogames todos os
Tipos. Temos Jogos e Assist. Técnica. Consulte-nos:
F: (0xx11) 3849-4375, 3846-1470
www.dragoon.com.br

Compro/ Vendo/ Troco Game/ Jogo Playstation, Nintendo 64, S.Nes. F: (11) 5512-6431, 9787-4561, 97608719

W&A Super Games/ Compra/ Venda/ Troca/ Locação/ Assist.Téc. /N64/ P.Station/ G.BOY/ Dreamcast. Até 12 vezes. F: (19) 232-3900 - Campinas/SP.

ANUNCIE
SP 3037-2720 ou
DDG 0800-132066

APARELHOS de Videogames:
Acessórios, fitas e CDs.
Somente novos! Entrega São Paulo/Interior. Facilito Pgto
F: (0xx11) 4335-5375.

**** Star Ligth Games ****
Vendo Games de Todas as Marcas
Dreamcast/Play/Saturno/Super Nintendo/Nintendo 64/Game Boy/Mega Drive etc. Consulte-nos!
Temos Todos os Acessórios.
Assistência Técnica em Videogame
Aceitamos Cartão de Crédito.
Despachamos para todo o Brasil.
Fone: (0xx11) 261-3099.

Trocam-se

Troca e VD de Aparelhos:*Playstation/ Dream Cast Am./ S.Nes./ Nintendo 64. Só p/ SP.F: (11) 5061-4899

Vendem-se

Babu Games Tudo p/ Play, 64 etc Acessórios Em Geral. *Trabalhamos com Game Boy. F: (11) 6561-7211.

Vendas e Assistência Técnica
Jogos e Acessórios Para Play station, Nintendo 64. Entrega na Capital Via Motoboy. *Envio Por Sedex. F: (11) 6942-0406.

Vendo,Troco: Play, Nintendo64, Super Nintendo e Fitas de Games Envio por Sedex F: (11) 6191-2666.

Ivan Games Nintendo 64 R$ 185,00 Entrego no Local. Temos Fitas. Ligue F: (11) 6119-4434 com Israel.

Nintendo 64 c/ Garantia
Ótimo Estado, Acompanha fita da Fifa 98. Fone: (21) 9125-6252.

Promoção - Dream Cast: 0 + 12 = R$ 89,29, Pokémon Stadium = 1+2= R$ 64,28,Fitas N64 a partir 35,00 Ac.Cartões. F: (11) 5084-9450

Vendem-se Máq. Videogames /Arcade a partir $350,00. Tenho últimos lançamentos. F: (11) 856-5024

Assistência Técnica

CD Games em Belo Horizonte
Games - Acessórios - Ass.Técnica
F: (0xx31) 201-0394/201-2710.

STOCK BRINQUEDOS
Assistência Técnica Especializada em Games: Tec Toy, Sony, Dynacon e Nitendo.
F: (13) 469-8264 São Vicente-SP

Compram-se Games
Quebrado e Queimado. (11) 6511-4781

AS MENSAGENS DOS CLASSIFICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE QUEM AS ASSINA.
PARA ANUNCIAR LIGUE: (11) 3037-2720 OU DDG: 0800-132066

Cidade do Game Vendas de Acessórios p/ Games/ Assist. Técnica. Envia mos Via Sedex. Disk (0xx31) 272-1007

Minitel Eletrônica. Acessórios, peças, cabos, joystick, fitas e CDs importados. Assistência ténica. (Transcodificação, desbloqueio a partir de R$ 15,00)Sega, Nintendo e Playstation (Troca e Venda). F: (11) 222-8664/ 222-5934/ 222-9233 Rua Sta.Ifigênia, 308 3º S-31 (SP)

Fratello Games / Consertos, Transcodif. Destrav. Acess. p/ Arcade, Vendas de Games e Acess. Sedex p/ Todo Brasil (11) 224-9418/ 3362-2206

Flipper Oficina de Videogames Consertos e Peças"Via Sedex". Especialista em canhão do Play. F: (11) 6958-5801/ 6682-2422, Penha-SP

Clubes

***** Station Club *****
Fique Sócio. Mande sua Carta R: Valfrido Maciel 261, Petraglia-Franca/ SP. CEP:14409-129

Compram-se

COMPRO GAMES Playstation/ Nintendo 64/ S. Nintendo. Pago o Melhor Preço! Retiro.
Fone: (0xx11) 3931-3157.

Compro Game Boy Color
Fone: (61) 340-1988 Brasília-DF
E-Mail: eduardoingles@bol.com.br

Casa "G" Eletronics .Compra, Vende e Troca: Games, Som, VCR, Filmadora. Fax , CDs e Fitas. Assist.Técnica. F: (11) 591-3515

Locadoras

Locadora Cinecittá / Aluguel de Games, VHS, em especial animação Japonesa. Fone:(0xx31) 224-5127.

Diversões Pay Games Porecatu Pr Locações:64/ S.Nintendo/ Play/ Aces. Promoção de Férias! F: (43) 623-2280

Odyssey Games. Vendas, Locações e Assist.Técnica. Entregamos no Local! Fone:(0xx11) 6954-7099.

Gallery Games. Assistência técnica, locações, vendas (aparelhos e acessórios). F: (17) 235-3282.

Brunny Games / BA
Venda/ Loc./ Assist.Téc./ Aparelhos e Acess.em Geral. Trabalhamos c/ Encomendas e Trocas
FFax: (71) 285-6259

Locadora Our Games/Barbacena Alugamos Videogames e Fitas em Geral. Fone: (32) 331-0689.

Usados

Mercadão do Game Compra/Vende/ Troca/ Aluga/ Consoles/ Jogos/ Periféricos. Sedex p/ Todo o Brasil. www.mercadaodogame.cjb.net

Virtual Games Locação/ Vendas/ e Acessórios/ Play, Dream Cast, Sega Saturn F: (11) 5851-5236.

Vendo Nintendo 64 com 2 controles, 2 fitas (originais), 1 memory card. R$ 400,00 F: (11) 9633-4589.

Brincalhão Games no Paraná
Vendas: Games/ Play/ S.Nint/ Aces. em Geral/ As.Téc. F: (41) 233-3364

Games em Promoção
Playstation/ Dream Cast/ Nintendo 64/ Game Boy. Ligue (0xx11) 5511-6738/ 9734-4766.

Vendo Games Cartuchos e Acessórios. Play/ Nintendo 64/ Game Boy. Enviamos Via Sedex p/ Todo Brasil.Side Game-Canoas-RS
Fone: (0xx51) 472-2495.

Ilas Games. Vendo, compro Play, N64, S/Nes e acessórios. Venda de cartuchos. Tel/Fax: (11) 6135-3971.

Vendas/ Trocas/ Locações/ Aces.
Fitas/ CDs. Aparelhos Novos e Usados. Entregamos Via Sedex.
wakusei@bol.com.br
Fone: (0xx47) 433-74 29.

Vendo Fitas para Nitendo 64 e fitas do Game Boy. Tratar com Tiago Fone: (11) 418-6889.

Vendo Nintendo 64 c/ 5 Jogos
2 Controles e Rumble Pak.
Grátis Game Shark! Tratar c/ Léo.
F: (0xx21) 254-1755/.

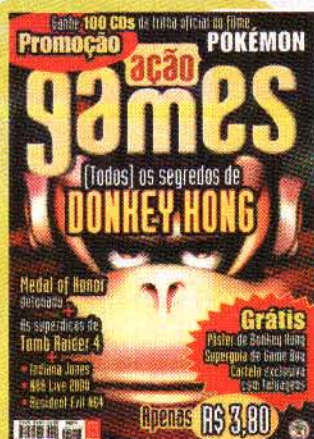
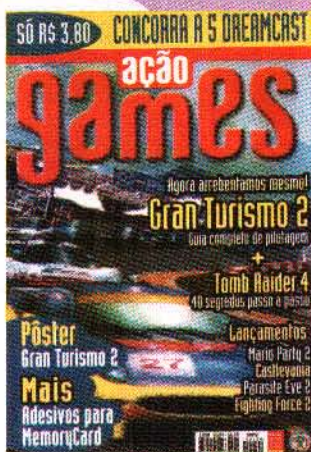
Vendem-se Videogame / Playstation c/ 2 controles + controle analógico c/ 45 Jogos, R$ 400,00 F: (35) 423-2802.

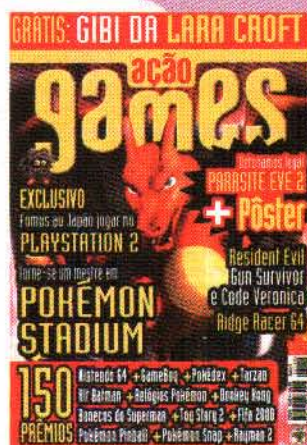
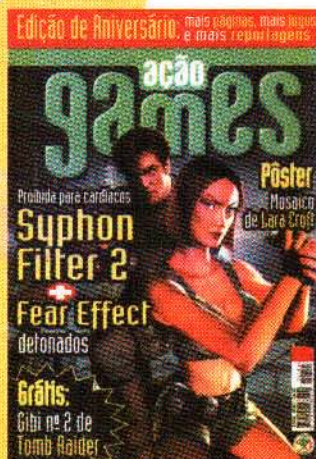
Vendem-se

Phox Games (11) 449-8863
Play/ NT 64/S.Nes/ Dream Cast/ Aces. Confira!! phoxgames@ig.com.br

ALL GAMES
Locadora e Consertos
Especializada em consertos de vídeo game
Atendemos Via Sedex
Telefax: (44) 226-3495
Maringá - PR

VIRTUAL GAME & VÍDEO
COMPRA / VENDE / TROCA
GRANDE VARIEDADE EM GAMES ACESSÓRIOS DE TODAS AS MARCAS E MODELOS
O MELHOR PREÇO E ATENDIMENTO
NOVOS E USADOS; AQUI É O LUGAR
SOLICITE LISTAGEM GRATUITAMENTE
SEG. A SEX. DAS 7:30 ÀS 18:00hs SÁBADO DAS 7:30 ÀS 12:00hs
TEMOS RARIDADES F:(88) 554-1159

AS MENSAGENS DOS CLASSIFICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE QUEM AS ASSINA.
PARA ANUNCIAR LIGUE: (11) 3037-2720 OU DDG: 0800-132066

EDIÇÃO 147 (JAN/2000)
Banana pra você! Descolamos tudo sobre *Donkey Kong 64*.
- Detonados de *Donkey Kong 64* e *Medal of Honor*.
- Pôster *Donkey Kong 64*.
- Superguia de Game Boy.
- Tatuagens radicais.
- Test Drive com a banda Dr. Sin e o cantor Vinny.

EDIÇÃO 148 (FEV/2000)
VRUMMM! Tudo sobre *Gran Turismo 2 The Real Driving Simulator* no asfalto e na terra.
- Adesivos para memory card.
- Detonados de *Gran Turismo 2 The Real Driving Simulator* e *Tomb Raider The Last Revelation*.
- Game da Gata com Mariana Ximenez (atriz).
- Pôster de *Gran Turismo 2 The Real Driving Simulator*.
- Test Drive do arcade *Virtual Arena*.

EDIÇÃO 149 (MAR/2000)
Antecipamos tudo o que rolaria no lançamento do PS2.
- Adesivos para joysticks.
- Cobertura do PlayStation Festival 2000.
- Detonado de *Mario Party 2* e *Tomb Raider The Last Revelation*.
- Game da Gata com Alessandra Scatena (modelo).
- Pôster de *Mario Party 2*.
- Test Drive com agentes da SWAT americana.

EDIÇÃO 150 (ABR/2000)
Revista histórica comemorando 150 publicações cheias de ação.
- Detonado de *Parasite Eve 2*.
- Game da Gata com Joana Prado (Feiticeira).
- Direto de Tóquio: lançamento do PlayStation 2 no Japão.
- Pôster de Aya Brea (*Parasite Eve 2*).
- Grátis: revista em quadrinhos Tomb Raider nº 1.
- Test Drive com dubladores do Pokémon.

EDIÇÃO 151 (MAIO/2000)
Edição de aniversário (são nove anos!) recheada de prêmios e novidades.
- Detonados de *Fear Effect* e *Syphon Filter 2*.
- Game da Gata com Elaine Pinheiro e Fernanda Machado (As Mallandrinhas).
- Pôster mosaico da Lara Croft (*Tomb Raider*).
- Grátis: revista em quadrinhos de Tomb Raider nº 2.
- Test Drive com banda Biquíni Cavadão.

EDIÇÃO 152 (JUN/2000)
Caímos na porrada... analisamos *Tekken Tag Tournament* – pura adrenalina.
- Detonado de *Alundra 2: The Mystery of the Machinevolution*.
- Game da Gata com Fabiana Garcia e Taís Valieri (As Garotas do O+).
- Exclusivo: cobertura da Tokyo Game Show, a maior feira de games do Japão.
- Grátis: revista em quadrinhos de Tomb Raider nº 3.
- Test Drive com o grande João Gordo.

Perdeu alguma *Ação Games*?

Complete sua coleção pedindo pelo telefone (0xx11) 3990-2200 ou pelo fax (0xx11) 3990-2233. Você pode pedir também via postal: escreva para Central de Atendimento – Caixa Postal 14.151 – CEP 02799-970, São Paulo - SP.

Nestlé
NESTON
Flocos de Cereais